THÁNG 05.2006 | SỐ 30

PC WORLD VIETNAM

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ [illegible] CHUYÊ[illegible]ME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT 2006

T.22a

CÔNG CHÚA & LÃNG TỬ

FINAL FANTASY XII

Giá: 7000 đồng

KẾT QUẢ TRÚNG THƯỞNG "THĂM DÒ Ý KIẾN BẠN ĐỌC" T.44

Bản quyền trò chơi thuộc công ty KINGSOFT
Công ty VINAGAME và VDC phát hành tại Việt Nam.

THÁNG 5.2006 - SỐ 30

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Ánh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

17 Final Fantasy XII – Công chúa và lãng tử

4 Tony Hawk's American Wasteland – Những anh tài ván trượt

8 The Godfather – Bố già

11 Commandos Strike Force – Đặc nhiệm tiên phong

14 UberSoldier – Chiến binh thép

20 Condemned: Criminal Origins – Tột cùng sợ hãi

22 Metroid Prime Hunters – Truy tìm cổ vật

ĐIỂM GAME

23 Game Tycoon – Ông trùm ngành game

24 Ice Age 2: The Meltdown – Cuộc chinh phục hạt dẻ

25 ANKH – Chìa khóa quyền năng

26 MU Việt Nam – Pháo đài Crywolf

27 Farcry Instincts: Evolution – Bản năng sinh tồn

28 Out Run 2006: Coast to Coast – Vun vút qua bãi biển

SẮP PHÁT HÀNH

29 Runaway 2: The Dream of The Turtle – Giấc mộng đảo rùa

30 Enemy Territory: Quake Wars – Cuộc chiến kinh thiên

32 Call Of Cthulhu: Destiny's End – Đoạn kết định mệnh

33 X-Men: The Official Movie Game – Dị nhân tái hợp

35 Dance Factory – Nhịp điệu vũ trường

36 Lịch phát hành game 5/2006

PHẦN CỨNG

40 Altec Lansing VS4221 và AHP712i – Âm thanh trong thế giới ảo

41 Chuột Fatal1ty 1010 chơi "tạ"

CŨ MÀ HAY

37 Echo: Secrets of The Lost Cavern – Hang động huyền bí

SỰ KIỆN

42 BKIT Open Games 2006 – Đầy chất sinh viên

SÂN GAME

44 Online và off-line cho game thủ

TRỢ GIÚP

39 Hỏi - đáp

Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất lần thứ 10

GIỚI GAME VÀO CUỘC

Lần đầu tiên được tổ chức vào tháng 7 năm 1997, giải "Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất" đã trao cúp danh dự cho 7 nhà cung cấp với 11 sản phẩm được tôn vinh, đó là: máy tính để bàn và máy tính xách tay Compaq, đĩa cứng Quantum, đĩa mềm Maxell, máy in laser và máy in phun HP, các phần mềm soạn thảo văn bản, bảng tính và CSDL Microsoft cùng hai sản phẩm phần mềm Việt Nam là hệ soạn thảo tiếng Việt Vietware của Seatic và bộ từ điển multimedia Mtd của Lạc Việt.

10 năm đã trôi qua cùng với những thay đổi lớn trong ngành CNTT-TT. Và đã 9 lần cúp "Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất" đã được trao cho các chủ nhân của nó. Theo xu hướng phát triển của công nghệ, thị trường, có những loại sản phẩm đã hoàn toàn biến mất và thay vào đó là nhiều loại sản phẩm mới. Hơn nữa, cuộc cạnh tranh cũng trở nên gay gắt hơn bởi xuất hiện ngày càng nhiều sản phẩm cùng loại.

Giải "Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất" đã phản ánh đúng diễn tiến của thị trường CNTT-TT. Chủng loại sản phẩm bình chọn ngày càng nhiều hơn, từ 11 ban đầu đã lên tới 30 vào năm ngoái. Nhiều tên tuổi mới xuất hiện, và tương ứng là những tên tuổi phải lùi lại nhường chỗ, thậm chí có những tên tuổi lừng danh một thời đã mãi mãi ra đi theo quy luật khắt khe của thị trường.

Nhưng cũng không ít tên tuổi đã trụ lại một cách vững vàng qua khoảng thời gian đầy biến động, ít nhất là cho đến thời điểm hiện tại. Sản phẩm của họ đã trải qua thử thách và chiếm được lòng tin yêu của người dùng.

Lần thứ 10 là cột mốc đầy ý nghĩa của giải "Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất". Trong năm nay, cơ cấu bình chọn lặp lại năm 2005 với một số thay đổi, được bổ sung thêm 2 chủng loại sản phẩm, mạng thông tin di động và đặc biệt là nhà cung cấp dịch vụ game online. Việc bổ sung này thể hiện xu thế bùng nổ các trò chơi trực tuyến và sự gia tăng số nhà cung cấp dịch vụ thông tin di động.

Giới game thật sự bắt đầu bước vào cuộc với giải lần thứ 10 này. Hãy chỉ ra nhà cung cấp game trực tuyến (chính thức phát hành game trực tuyến) nào làm bạn hài lòng nhất bằng chất lượng dịch vụ mà họ mang lại cho bạn.

Để tiện cho người tham gia bình chọn, với mỗi chủng loại sản phẩm, chúng tôi liệt kê sẵn tên các thương hiệu nằm trong top 5 của kết quả bình chọn năm 2005 và được xếp thứ tự theo bảng chữ cái.

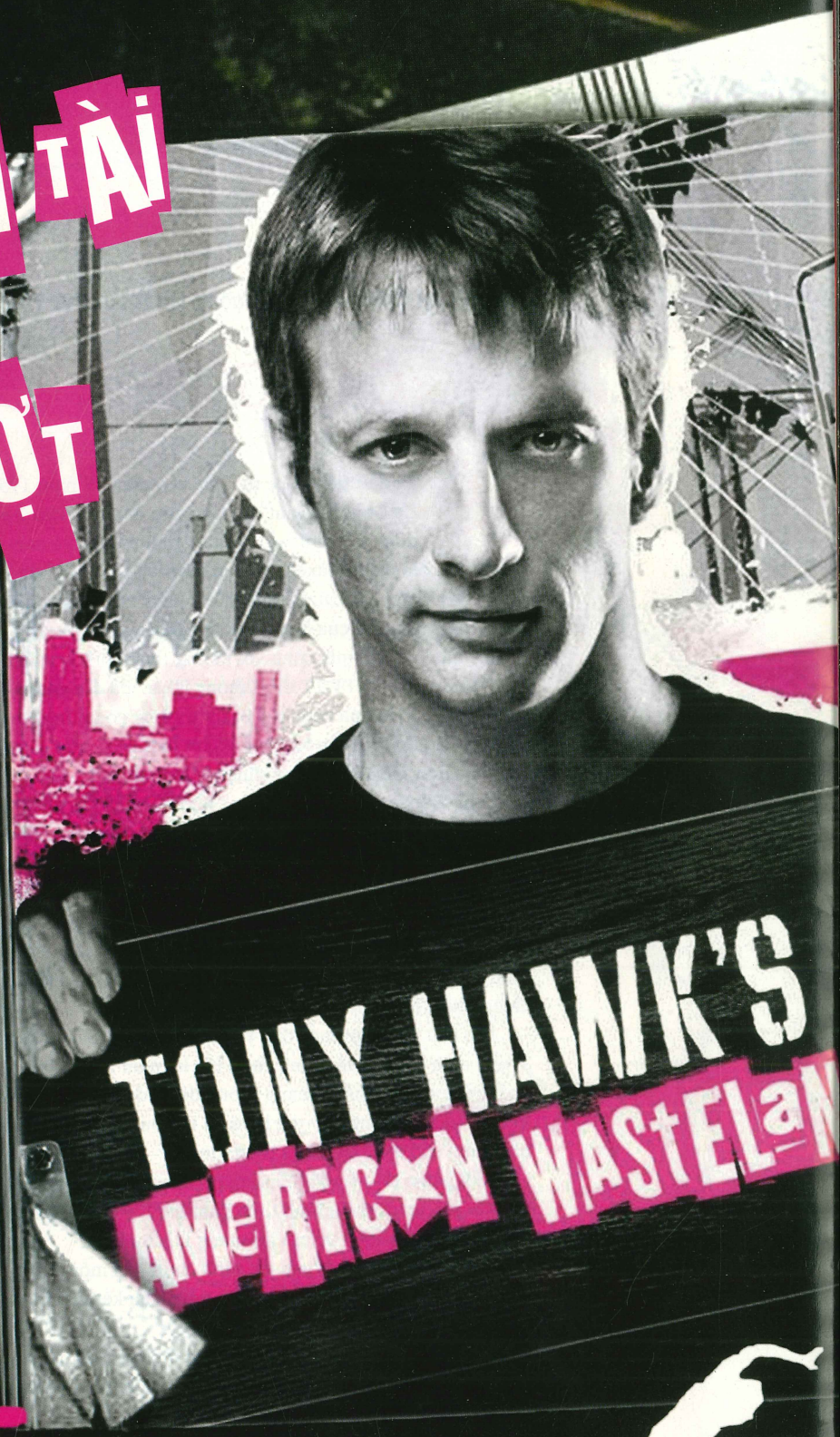
Phiếu bình chọn và chi tiết được in ở trang 22a trong số tháng 5 này.

Các bạn quan tâm cũng có thể tham gia bình chọn trực tuyến tại www.pcworld.com.vn từ 15/5/2006.

Thông tin liên quan đến giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất 2005" sẽ được đăng trên các ấn phẩm của TGVT-PCW VN trong các tháng 5, 6, 7, 8 và trên website.

BBT

Những Anh Tài Ván Trượt



TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	
PHÁT HÀNH	Aspyr
PHÁT TRIỂN	Neversoft Entertainment
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	01/02/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.2 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 Ti trở lên, HDD 3,5 GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2.0 GHz hoặc AMD AthlonXP 2200+ trở lên, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce FX 5600 trở lên, HDD 3,5 GB, Windows XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 X2 3800+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Diamond

...Nếu đánh giá một cách nghiêm khắc, THAW chỉ là một game dừng ở mức trung bình khá do một số hạn chế...

Trong các game thể thao thuộc thể loại X-Games (biểu diễn với ván, patin hay môtô, xe đạp...), thì những game chuyên về đề tài ván trượt luôn được mọi người chú ý đến nhiều nhất. Trong đó, hai chủ đề nổi bật nhất là trượt ván bánh xe (Skateboarding) và trượt tuyết (Snowboarding). Nếu ở đề tài "Snowboarding" đang chứng kiến sự cạnh tranh khá quyết liệt giữa hai tựa game Amped (2K Sports) và SSX (EA Sports Big), thì ở thể loại "Skateboarding" chỉ có một "vua": loạt game mang tên vận động viên trượt ván giỏi nhất thế giới: Tony Hawk.

Nếu không tính đến những phiên bản dành cho các hệ máy cầm tay, thì cho đến lần này, dòng game Tony Hawk đã có đến tổng cộng 7 phiên bản (một con số đáng nể đấy chứ)! Ở đây, người viết cũng xin được "ôn" lại chút xíu: bốn phần đầu của loạt game được mang tên Tony Hawk's Pro Skater, hai phiên bản kế tiếp đổi thành Tony Hawk's Underground. Và đến với phần mới nhất này, game lại có một cái tên mới: Tony Hawk's American Wasteland (THAW).

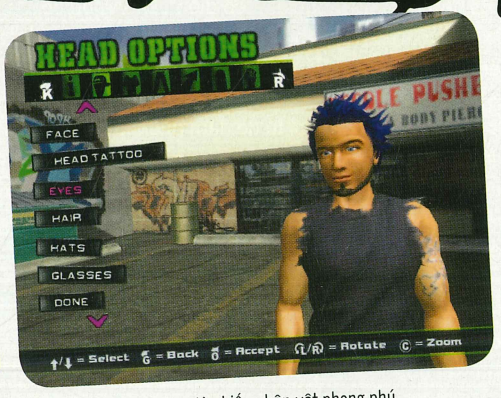
Tay mơ giữa chốn thị thành...

Nếu ở các phiên bản Pro Skater, trò chơi chỉ xoay quanh các nhiệm vụ nhỏ trong những màn chơi riêng biệt, thì qua các bản Underground, game được bổ sung thêm phần cốt truyện (Story Mode) để thêm phần thú vị. Chẳng hạn, ở bản Underground 2 (THUG 2- TGG số 17), hẳn bạn vẫn còn nhớ chuyên "du đấu xuyên lục địa" World Destruction Tour với đủ trò quậy phá quái gở cùng với các "sư phụ" Tony Hawk và Bam Margera. Còn trong THAW? Bạn vẫn đóng vai một tay chơi ván trượt vô danh tìm cách chứng tỏ tài nghệ với các "anh tài" khác. Tuy nhiên, lần này mục tiêu có vẻ khiêm tốn hơn, không còn tham vọng "xưng hùng xưng bá" trên toàn thế giới nữa mà đơn giản chỉ muốn "hùng cứ một phương" tại thành phố "thiên thần" Los Angeles mà thôi. Tất nhiên, mọi chuyện không hề đơn giản. Bạn, dưới bộ dạng của một tay "lính mới tò te" chính hiệu, vừa chân ướt chân ráo bước xuống xe buýt thì bị một tên "khỉ gió" nào tiện tay... nẫng mất túi đồ. Thế là anh chàng "Hai Lúa" của chúng ta chỉ còn mỗi tấm ván trượt... lận lưng! Vì vậy, với sự giúp đỡ khá tận tình của cô nàng Mindy, nhiệm vụ đầu tiên của bạn là nhanh chóng tập luyện một số chiêu thức, để có thể thách đấu cùng cái tên chôm chỉa kia (cũng là một tay skater) hòng lấy lại "những gì đã mất".

Cứ như thế, phần Story Mode sẽ dẫn bạn làm một chuyến chu du vòng quanh thành phố Los Angeles xinh đẹp và rộng lớn. Bạn sẽ có dịp đặt chân đến kinh đô điện ảnh Hollywood, khu đồi Beverly Hills nổi tiếng hay nội ô Los Angeles sầm uất, náo nhiệt. Nói vậy thôi, bạn cũng đừng trông đợi các khung cảnh sẽ giống y hệt ngoài đời thật, vì tất cả chúng đều đã được chỉnh sửa, thêm thắt để biến thành... những sân trượt khổng lồ rồi!

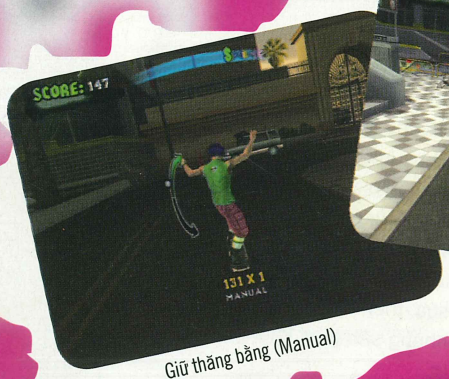
Ván trượt - "dụng cụ hành nghề" chính...

Theo nhận xét riêng của người viết, phần Story Mode tuy có những tình tiết khá thú vị, nhưng những nhiệm vụ được lồng ghép trong đó lại không được hấp dẫn cho lắm. Có cảm giác phần này cứ như là một phần hướng dẫn chơi (Tutorial) vậy. Hầu hết các nhiệm vụ chính đều dùng để giới thiệu và hướng dẫn người chơi thực hiện một kỹ năng nào đó. Ban đầu là cơ bản - đơn giản, cho đến những tuyệt kỹ - đòi hỏi phải có sự tập trung, khéo léo và nhanh tay lẹ mắt. Bạn sẽ lần lượt làm quen từ những thứ cơ bản nhất như Ollie (nhảy), Grab (nắm ván trượt), Grind (trượt mặt ván) hay Flip (đá ván) đến những tuyệt chiêu phức tạp hơn: kết hợp những động tác trên với các phím di chuyển để tạo ra hàng loạt chiêu thức khác nhau (một động tác, 8 hướng di chuyển sẽ cho ra 8 kiểu chiêu thức khác nhau - NV). Khi đã thuần thục rồi, bạn sẽ kết hợp các tuyệt chiêu với nhau nhằm tạo ra những "combo" liên

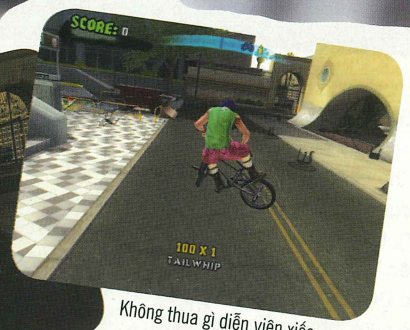


Lựa chọn tùy biến nhân vật phong phú

Trang trí ván trượt



Giữ thăng bằng (Manual)



Không thua gì diễn viên xiếc

Chiêu thức mới: Bert Slide

Đùa giỡn với với chàng diễn viên chảnh chọe Whofleck

Sáng tác logo cho riêng mình

hoàn đẹp mắt và công phu (bảo đảm với bạn, không một tay skater "bằng xương, bằng thịt" nào làm được!).

Bên cạnh các nhiệm vụ chính (có biểu tượng ngôi sao màu hồng trên la bàn), bạn còn được cung cấp thêm nhiều nhiệm vụ phụ khác như chấp nhận lời thách thức của một nhân vật nào đó, hay thực hiện những mục tiêu mà các cửa hàng bán đồ (ván trượt, quần áo) đặt ra để thử thách, v.v. Tuy khá nhiều và đa dạng, nhưng những nhiệm vụ nhỏ này cũng không làm cho phần Story Mode trở nên hấp dẫn hơn, vì chúng chẳng qua chỉ là những yêu cầu đơn lẻ, không có sự liên kết chặt chẽ với nhau để tạo thành một câu chuyện liền mạch.

...nhưng không chỉ có thế

Game có sự đổi mới nào về cách chơi không? Dĩ nhiên là có. Như truyền thống, THAW cũng bổ sung nhiều chiêu thức mới để làm phong phú thêm "kho" tuyệt chiêu vốn đã rất đa dạng từ những phiên bản trước (điển hình như chiêu Bert Slide: trượt vòng tròn với một tay chống trên mặt đất như trục compa). Ở đây, người viết chỉ xin nói đến một nét bổ sung hoàn toàn mới, được xem là hấp dẫn nhất trong lối chơi của THAW, đó là chiếc xe đạp. Vâng, trong THAW, bạn không chỉ có cơ hội biểu diễn trên ván trượt mà còn có thể "làm xiếc" trên chiếc xe đạp BMX nữa! Đây quả là một nét bổ sung rất đáng giá về lối chơi của game. Tuy chỉ đóng vai trò phụ (phần chơi trên ván trượt vẫn là chủ yếu), nhưng những kỹ năng bạn có thể biểu diễn trên xe đạp cũng đa dạng và đẹp mắt không kém. Cá nhân, người viết cảm thấy thích thú khi điều khiển xe đạp hơn là trượt qua trượt lại trên tấm Skateboard. Các tuyệt chiêu trên xe đạp có vẻ quen thuộc, dễ hình dung và nắm bắt hơn (như chiêu nhấc "hổng" bánh chẳng hạn) so với trượt ván (có lẽ do người viết rất có "thâm niên" điều khiển... "xế điếc", trong khi kinh nghiệm trượt ván thì hầu như bằng...zero)! Tuy nhiên, ở đây có một vấn đề cần lưu ý về cách điều khiển khi chơi. Ngoài bốn nút điều khiển gán cho bốn chiêu trượt ván cơ bản đã đề cập ở trên, khi điều khiển xe đạp, bạn còn phải vận dụng bốn nút khác mà bình thường là để điều khiển góc nhìn camera. Do phải kết hợp khá nhiều nút cùng với sự phân tán rải rác của vị trí các phím bấm (sẽ gây bối rối cho người chơi), xem ra chiếc bàn phím quen thuộc khó có thể giúp bạn trổ hết tài nghệ của mình. Vì thế, nếu muốn thưởng thức hết sự hấp dẫn của game mà không cần phải "mày mò" với các nút bấm, thì một chiếc gamepad với hai cần analog (như kiểu tay cầm PS2) là thực sự cần thiết.

Bên cạnh phần chơi Story Mode, chúng ta sẽ gặp lại những kiểu chơi kinh điển, có mặt trong tất cả các phiên bản Tony Hawk là Classic Mode và Free Skate. Phần Classic Mode vẫn theo đúng nghĩa của nó: người chơi sẽ được "thả" vào trong một màn chơi riêng, có thời hạn là 2 phút, và phải thực hiện hết các thử thách đề ra (như đi tìm những cuộn băng video bí mật, ráp từng ký tự để tạo thành chữ SKATE). Nói chung, phần này vẫn đúng nghĩa... "cổ điển", không hề bổ sung nét gì mới mẻ. Phần Free Skate lại càng không có gì để nói, vì chẳng qua chỉ để bạn chơi tự do, làm quen khu vực và kết cấu của từng màn.

Khả năng tùy biến

Như thường lệ, THAW vẫn dành hẳn một phần để bạn có thể thỏa sức "sáng tạo" thông qua mục "Chỉnh sửa" (Create-A-Mode) với các lựa chọn tự

Nghệ sĩ Graffiti

tạo nhân vật, thiết kế hình tượng (logo) Graffiti, tự tạo màn hay sáng chế ra các chiêu thức combo riêng. Đối với phần tạo nhân vật, game cung cấp cho người chơi khá nhiều tùy chọn để "nhào nặn" ra mẫu hình "ăn ý" nhất: từ mặt mũi, tóc tai đến quần áo, phụ kiện hay các hình xăm trên người v.v. Nhưng thật đáng tiếc, nhân vật bạn tạo ra trong phần này chỉ có thể sử dụng trong mục Classic Mode hoặc Free Skate chứ không thể "thuyên chuyển" vào mục Story Mode được! Tương tự, trong Story Mode, sau khi đã "tân trang nhan sắc" cho nhân vật (ngay trong khi chơi thông qua các cửa hàng chuyên biệt), bạn cũng không thể "xuất" ngược lại qua các phần chơi khác. Đây cũng là một điểm khá bất tiện và gây khó chịu cho người chơi.

Một điểm đáng chú ý nữa là phần Graffiti. Trong THAW, người chơi sẽ có thêm kỹ năng vẽ tường bằng bình sơn xịt (đừng nhầm với chiêu dán decal đã từng xuất hiện trong THUG 2 nhé). Bộ công cụ để bạn thiết kế một hình tượng Graffiti cho riêng mình khá phong phú, với khả năng cho người chơi tự nhập chữ cùng với bộ sưu tập khá nhiều kiểu hình nền khác nhau. Thêm vào đó, một hình như vậy có thể có tối đa đến... 10 lớp! Nên bạn hoàn toàn có khả năng sáng tạo một hình tượng cho riêng mình, mà không sợ "đụng hàng" với bất cứ ai.

Những lỗi nhỏ không đáng có

Đồ họa của game vẫn "trung thành" với tiêu chí "giản dị, hòa đồng và không kênh kiệu" (nghĩa là không có những đòi hỏi khắt khe về mặt cấu hình, đồng thời cũng chẳng có một kỹ xảo đồ họa hấp dẫn nào). Tuy nhiên, nếu xét trên bình diện một game đa hệ máy thì phần đồ họa của THAW vẫn ở mức khá, dẫu vẫn còn một số lỗi nhỏ như vận động viên trượt... xuyên qua khách bộ hành, hoặc hiện tượng giảm khung hình khi chuyển tiếp từ nơi này sang nơi khác. Về mặt âm thanh, việc lồng tiếng cho các nhân vật trong các đoạn cắt cảnh (cut-scene) được thực hiện khá tốt, nhưng không hiểu sao lời nói của nhân vật và các đoạn phụ đề nhiều lúc không hề giống nhau?

Nếu đánh giá một cách nghiêm khắc, THAW chỉ là một game dừng ở mức trung bình khá do một số hạn chế (sắp xếp cốt truyện, điều khiển, đồ họa) như đã nêu. Nhưng nếu nhìn "thoáng" hơn, THAW vẫn là một lựa chọn tốt, nếu bạn muốn trổ tài trình diễn trên tấm ván trượt khi không có cơ hội thử sức ngoài đời thực.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

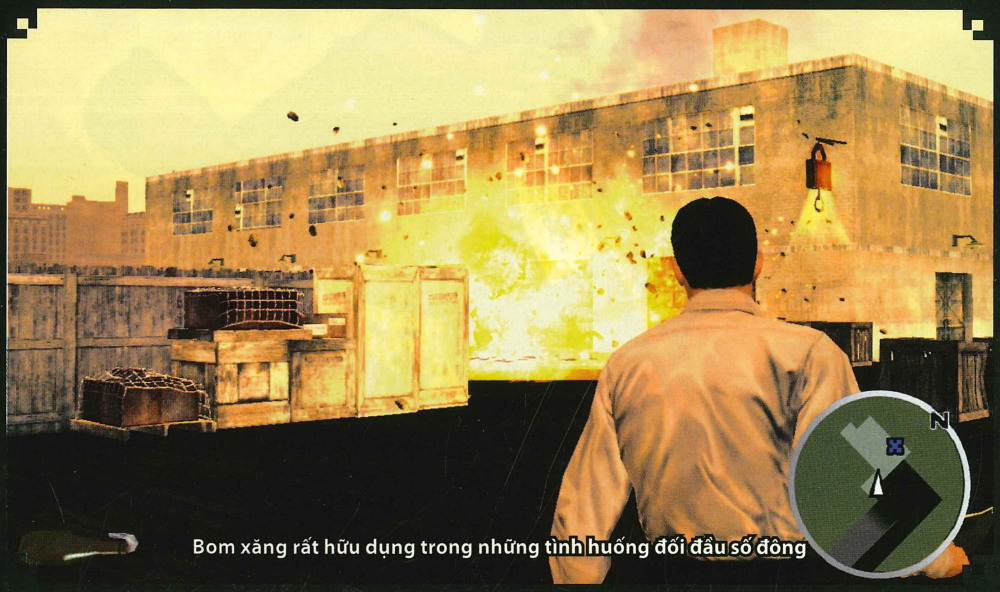
Ưu

- Các chiêu "combo" rất đa dạng và đẹp mắt
- Phần biểu diễn với xe đạp khá hấp dẫn
- Các lựa chọn tùy biến phong phú

Khuyết

- Nhân vật trong Story Mode không thể sử dụng trong các phần khác và ngược lại
- Lối chơi không có tính đột phá cao
- Một số lỗi nhỏ về đồ họa và âm thanh

The Godf



Bom xăng rất hữu dụng trong những tình huống đối đầu số đông

Nhắc đến đề tài "găng xtơ", những ai mê đọc truyện đều nghĩ ngay đến "The Godfather" của nhà văn Mario Puzo - một trong những cuốn tiểu thuyết được biết đến nhiều nhất trên thế giới và luôn nằm trong danh sách những cuốn sách hay nhất của mọi thời đại. "The Godfather" kể về sự hình thành, quá trình phát triển và lớn mạnh của một tổ chức "mafia gia đình" trong lòng thành phố New York những năm 1945 -1955: gia đình Corleone, với sự điều hành cực kỳ khôn ngoan và khéo léo của người đứng đầu Bố Già - Don Vito Corleone. Sau khi được hãng Paramount Pictures dựng thành phim (cách đây đã hơn 30 năm), với diễn xuất rất thành công của nam diễn viên gạo cội Marlon Brando, "Bố Già" cùng "tập đoàn" Corleone càng trở nên nổi tiếng trên khắp thế giới. Và ngày nay, những ai đã từng biết và yêu thích tác phẩm "Bố Già" đã có thể tự mình tham gia vào thế giới của sự cạnh tranh gay gắt, của những "chiến lược" nham hiểm, của những cuộc thanh trừng khốc liệt giữa các "đại gia đình"... trong trò chơi cùng tên vừa ra mắt gần đây do "đại gia" Electronic Arts (EA) sản xuất.

Điểm khác so với cốt truyện gốc là trò chơi không đưa bạn vào vai bất cứ một nhân vật cụ thể nào thuộc gia đình Corleone. Nhân vật chính là một kẻ được hư cấu và lồng ghép một cách khéo léo vào game, để tạo cảm giác mới lạ cho người chơi mà vẫn không làm "hỏng" mạch truyện nguyên thủy. Bắt đầu game, người chơi sẽ được xem một đoạn phim khá ấn tượng giới thiệu nhân vật, khi đó vẫn còn là một cậu bé, phải chứng kiến cảnh cha mình bị ám sát ngay trên đường phố New York... Mười năm sau, nhân dịp lễ cưới con gái của "Bố Già" Don Corleone, mẹ của cậu bé ấy đã đến thỉnh cầu Bố Già, mong ông ra tay cứu mang và dẫn dắt cậu bé, giờ đã là một thanh niên cứng cỏi. "Không từ chối những lời thỉnh cầu chân thành trong một ngày trọng đại, như ngày cưới con gái mình", đó là quy tắc bất thành văn của dân gốc Sicily. Và thế là sau lệnh của ông, bạn đã trở thành một thành viên "cấp thấp" trong gia đình Corleone và chính thức bước chân vào thế giới của "The Godfather".

PHONG CÁCH BỐ GIÀ

Nếu đã từng xem qua tác phẩm "Bố Già" (truyện hoặc phim) trước đây, chắc chắn người chơi sẽ dễ dàng nhận ra những nét quen thuộc trong cả nội dung lẫn hình thức của game. Bám sát theo mạch truyện nguyên thủy (ngoại trừ điểm khác biệt là nhân vật chính được hư cấu, như đã nói ở trên), game đã thỏa mãn được những fan của Bố Già khi dẫn dắt người chơi vào những nhiệm vụ được xây dựng rất hợp lý và không đi quá xa so với nguyên bản. Bằng cách trực tiếp hay gián tiếp, nhân vật chính sẽ được tham gia vào những sự kiện, biến cố từ nhỏ đến lớn xảy ra với gia đình Corleone. Theo cảm nhận riêng của người viết, nhà sản xuất đã khá thành công trong việc xây dựng các nhiệm vụ này: chúng rất giống với những gì mà độc giả đã tưởng tượng ra khi đọc tác phẩm. Đặc biệt đối với những sự kiện đầy ấn tượng mà người đọc không thể quên, như cảnh "Bố Già" bị ám sát, cảnh cậu con út Micheal "xử lý" tên cảnh sát trưởng trong quán ăn với khẩu súng giấu trong toilet, hay cảnh người anh cả Sonny bị đối thủ phục kích và chết thảm tại trạm thu phí... game đã thể hiện rất xuất sắc khiến người chơi phải gật gù đồng tình: "Đây đúng là cảnh mình "thấy" khi đọc truyện!".

Đuổi bắt trên đường phố New York.

Ngoài những nhiệm vụ chính đầy hấp dẫn theo cốt truyện, người chơi còn nhiều nhiệm vụ phụ. Chủ yếu là các nhiệm vụ "thu thuế" những cửa hiệu trong khắp thành phố New York - nơi làm ăn và dĩ nhiên, cũng là "miếng bánh" của năm "nhà" mạnh nhất: Corleone, Barzini, Tattaglia, Cuneo, Stracci. Vì vậy, nhà nào

THE GODFATHER	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	21/03/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+ (không hỗ trợ GeForce 4MX), HDD 4,7GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc AthlonXP 2200+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6200+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+,1 GB (Dual Channel), 128 MB Geforce 6600GT, MSI K8N Neo4

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Dù vẫn còn một đôi chỗ khiếm khuyết, nhưng xét toàn diện, nhà sản xuất đã thành công trong việc xây dựng trò chơi.

Bố Già

giành quyền kiểm soát càng nhiều cửa hàng thì tài chính càng được đảm bảo. Đối với nhà Corleone cũng thế, và đây cũng là nguồn thu trực tiếp của bạn để lấy tiền mua nhà, vũ khí, nâng cấp... Cách thức để "chinh phục" các chủ cửa hàng là điểm khiến người viết "kết" trò chơi: đối với những kẻ "hiền lành" và chịu hợp tác, bạn chỉ cần nhẹ nhàng vài câu là hắn đồng ý "đóng thuế"; còn đối với những tên ngoan cố thì một chút "sức mạnh" sẽ giúp giải quyết vấn đề, chẳng hạn dùng ống nước giúp hắn "sửa sang" chút đỉnh cho cửa hàng, hay "tặng" hắn vài cú "tuyệt chiêu"...; nhưng với các biện pháp này thì bạn phải nhớ để ý đến thanh "xì-trét" của tên chủ cửa hàng nhé! "Nhu - Cương" đúng lúc, đúng chỗ, đó là những gì bạn phải thuộc nằm lòng.

Ngoài ra, mỗi khi đụng độ với các thành viên của nhà khác, bạn sẽ làm "nóng" thêm mối quan hệ với nhà đó, khi sự căng thẳng lên đến đỉnh điểm, "chiến tranh" sẽ xảy ra! Tương tự, mỗi khi bạn làm bị thương một thường dân, hay làm những chuyện "um sùm" như bắn nhau trên đường phố... "tiếng xấu" của bạn sẽ bay xa, mức độ phạm tội càng cao thì càng dễ bị cảnh sát "sờ gáy"! Vì vậy, người chơi cần phải cẩn thận mới được.

CHIẾN ĐẤU VÀ THĂNG CẤP

Khi tham gia vào gia đình Corleone, ban đầu người chơi chỉ đóng vai trò một tên tay sai hạng "ruồi", "chỉ đâu đánh đấy" và dĩ nhiên chưa có chút tiếng tăm nào. Sau khi hoàn thành những nhiệm vụ chính, lập được các "chiến công", bạn sẽ được thăng lên các "cấp bậc" mới. Có tổng cộng 4 cấp chính, càng lên cao bạn càng được tin tưởng và vai trò của bạn trong gia đình Corleone càng quan trọng; đồng nghĩa với việc những nhiệm vụ sẽ khó khăn, lờn lao hơn. Ngoài ra, trong quá trình trò chơi, bạn còn được lên "level" và có thể nâng cấp các kỹ năng như cận chiến, bắn súng, di chuyển... giống như các dòng game nhập vai.

Hệ thống chiến đấu cũng là một điểm thành công của trò chơi. Chỉ riêng với các pha cận chiến, đã có khá nhiều chiêu để thực hiện: những cú móc trái, móc phải như quyền anh, hoặc nắm cổ áo và tung đòn theo nhiều hướng, hay dùng vũ khí phụ trợ như gậy bóng chày, ống nước... Súng ống của game cũng rất đầy đủ, gần như không thiếu gì và tất cả đều có thể nâng cấp được.

Game còn có một điểm rất thú vị ở các pha đấu súng: khi bạn bắn trúng đối thủ, tùy theo nơi bị trúng đạn mà hắn sẽ có các phản ứng khác nhau, chẳng hạn như trúng vai hắn sẽ buông rơi súng, hoặc khuỵu xuống khi bị bắn trúng chân... Thêm vào đó là những pha "dứt điểm" rất "ép phê" bằng súng, gậy, hoặc tay không... Tuy nhiên, game có một điểm không hay do được chuyển thể từ hệ máy console sang, nên mang theo luôn cả hệ thống tự khóa mục tiêu mỗi khi chiến đấu. Vì vậy, tính cơ động của nhân vật chính bị giảm rất nhiều, cộng với việc xoay hướng của chuột rất cứng nhắc, lúc chậm lúc nhanh không "nhuyễn" như các game khác, gây rất nhiều khó khăn nếu người chơi không quen. Ngoài ra, phần AI cũng chưa được thực hiện tốt, làm cho những màn đấu súng không đạt được sự hào hứng như mong đợi.

HÌNH ẢNH – ÂM THANH

Có hai điểm tương phản dễ nhận thấy trong phần hình ảnh của game: đó là yếu tố tạo hình nhân vật "xuất sắc", còn yếu tố ngoại cảnh lại thật sự "đuối sức". Mặt hình ảnh của nhân vật được thực hiện rất tốt đến từng chi tiết vụn vặt, nhất là nhân vật "Bố Già" trông cực kỳ giống cố diễn viên Marlon Brando từ những... nếp nhăn trên trán đến các cử chỉ, điệu bộ và phong thái biểu cảm! Tuy nhiên, yếu tố quan trọng của phần hình ảnh là ngoại cảnh (gặp thường xuyên khi chơi) thì quá "tầm thường", thiếu đi sự sắc nét cần có để tăng độ tả thực, khiến game mất đi ít nhiều tính hấp dẫn. Chưa kể, phần xe cộ của trò chơi cũng bị đánh giá thấp vì chúng trông khá xấu và quá ít về chủng loại! Về điểm này thì phải nói game... thua xa "Mafia" ngày xưa, dẫu có tuổi đời "tròm trèm" 5 năm, nhưng nếu đem ra so sánh thì vẫn ăn đứt "The Godfather" cái một!

Nói đi thì cũng phải nói lại, cũng nhờ sự "đuối sức" này mà cấu hình đòi hỏi của trò chơi phổ thông hơn nhiều và giúp game đến được với nhiều fan hơn. Phải chăng, đó cũng là dụng ý của nhà sản xuất?

Về âm thanh, với những bản nhạc nền êm dịu và nghe rất "quen tai", cùng phần lồng tiếng cực kỳ biểu cảm, game dễ dàng chinh phục được hầu hết người chơi kể cả những người khó tính nhất! Với những ai đã từng xem qua bộ phim trước đây, họ sẽ dễ dàng nhận ra nét riêng không thể nhầm lẫn của "The Godfather" ngày nào. Các yếu tố khác như tiếng súng, tiếng nổ... nhìn chung cũng khá "được" và đủ cho người chơi có thể hòa mình vào game mà không bị cảm giác gượng gạo.

LỜI KẾT

Hoàn toàn thích hợp cho những ai từng yêu thích nhân vật "Bố Già" qua sách và phim, đồng thời cũng là sự lựa chọn không tồi đối với những gamer chưa hề biết đến Don Vito Corleone! Đó là nhận định của người viết sau khi chơi game "The Godfather". Dù vẫn còn đôi chỗ khiếm khuyết, nhưng xét toàn diện, nhà sản xuất đã thành công trong việc xây dựng trò chơi lấy đề tài về một nhân vật nổi tiếng, đã được quá nhiều người biết đến.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

ƯU

- Hệ thống nhiệm vụ bám sát cốt truyện.
- Hệ thống chiến đấu đa dạng.
- Thể hiện xuất sắc hình ảnh nhân vật.

KHUYẾT

- Thao tác chiến đấu cứng nhắc, không được "nhuyễn" lắm.
- AI yếu.
- Ngoại cảnh xấu.

ĐẶC NHIỆM TIÊN PHONG

COMMANDOS STRIKE FORCE	
PHÁT HÀNH	Eidos
PHÁT TRIỂN	Pyro Studios
THỂ LOẠI	Hành động / Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	04/04/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	6 CD hoặc 1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz+, 512MB RAM, VGA 64MB GeForce 4Ti+, HDD 3,46GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3000+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+

CSF VẪN THÀNH CÔNG VỀ MẶT BẮN SÚNG NHIỀU HƠN LÀ HÀNH ĐỘNG BÍ MẬT, MỘT SỰ THẬT KHÔNG MẤY DỄ CHỊU ĐỐI VỚI CÁC FAN COMMANDOS...

Commandos, một huyền thoại "tiên phong" cho thể loại chiến lược - hành động, đã kết thúc. Nhưng trong thế giới game, một huyền thoại chỉ thực sự kết thúc bằng sự ra đời của một huyền thoại khác và liệu có phải Commandos Strike Force (CSF), phiên bản hành động của loạt game Commandos? Liệu CSF có thể gây sốt cho gamer toàn thế giới như những người anh em của mình? Liệu trò chơi có khắc được dấu ấn riêng, hay không tài nào thoát khỏi "cái bóng" quá lớn của loạt game Commandos?

Bối cảnh của CSF lần này bắt đầu từ một nhiệm vụ tưởng chừng đơn giản ở Pháp, không ngờ lại diễn biến phức tạp vì sự phản bội của một tay trong. Cuộc chiến trải dài qua Na Uy, và kết thúc bằng trận Stalingrad ở Nga.

CON SỐ BA: MAY MẮN HAY XUI XẺO?

Pyro đã "chắt lọc" ra ba nhân vật thích hợp nhất cho thể loại hành động - chiến thuật của CSF: lực sĩ Green Beret, thiện xạ Sniper và gián điệp Spy. Cả ba đều có thể sử dụng dao, súng, hộp cứu thương, ám sát, cùng những khả năng cơ bản khác. Nhưng chỉ tài thiện xạ của Sniper mới sử dụng được súng nhắm, chỉ Beret với sức mạnh cơ bắp mới có thể xài vũ khí hạng nặng, và chỉ có Spy cùng tài ngụy trang mới có thể "ngẩng cao đầu" mà bước giữa hàng ngũ quân địch! Tuy vậy, chưa chắc ai hay hơn ai đâu...

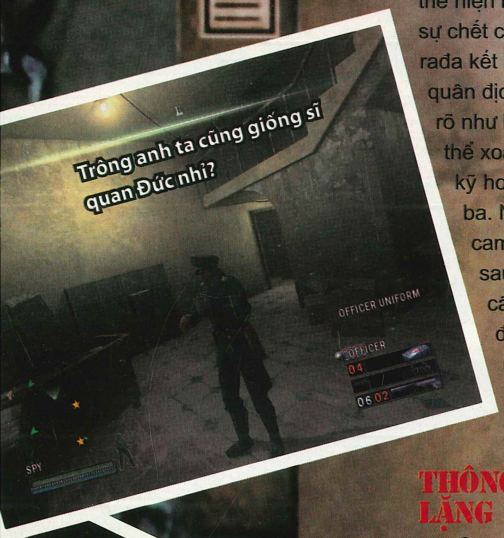
Đối với phân nửa nhiệm vụ trong game, bạn sẽ có hai nhân vật để chuyển đổi. Khi bạn chọn nhân vật này thì nhân vật kia sẽ tạm thời được máy điều khiển, với chức năng tự phòng thủ (rất kém). Những nhiệm vụ còn lại thì mỗi nhân vật sẽ "độc hành" để khẳng định mình. Đa số màn chơi bạn buộc phải vào vai Spy, và thật khó kiềm lòng để không thốt lên: "Những nhiệm vụ này nhiều khi... ớn muốn chết". Đầu tiên, do CSF đã che giấu kỹ, gần như mất hẳn cái cốt lõi của Commados: sự tự do khi thực hiện nhiệm vụ, tức tính đa dạng để giải quyết vấn đề. Thông thường, mỗi màn luôn lộ ra một cách giải quyết nổi trội hơn hẳn cách còn lại, CSF hướng tư tưởng người chơi theo cách đó, khiến nhiều người không để ý kỹ sẽ nghĩ nó nông cạn. Mặt khác do số lượng nhân vật hạn chế và cách chơi bị bó hẹp, khiến người chơi cảm thấy bức bối, khó thở. Kế đến, tâm lý chung của người chơi là: "Thấy tên nào diệt tên nấy". Tự bản thân bạn sẽ liên tục làm một

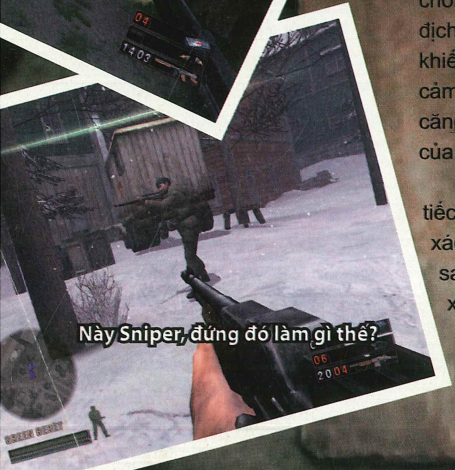
ƯU

- Cảnh nền một số màn được dựng đến mê hồn.
- Cân bằng giữa hành động bí mật và bắn súng.
- Âm thanh khá tốt.

KHUYẾT

- Một số yếu tố trong hành động chưa thể hiện tốt.
- Hiệu ứng âm thanh hơi "chìm".
- Chuyển động nhân vật khá cứng.





công việc, làm nhiều đến phát chán: bí mật hạ từng tên một. Bạn cũng có thể dùng súng, nhưng cách này chắc chắn không được hoan nghênh vì sẽ bị tụt hạng, đồng thời khiến các fan hành động bí mật cảm thấy không hài lòng.

Một công cụ đắc lực giúp bạn thực hiện những pha hành động hiệu quả là rada biểu hiện tình trạng xung quanh. Khi bình thường - "mắt" địch màu xanh, lúc nghi ngờ - màu vàng và nếu bạn không biết "sửa sai" thì hãy chuẩn bị để đối phó với... những "viên kẹo đồng" và báo động. Tất cả hiểm nguy đều thể hiện bằng màu đỏ, màu của sự chết chóc! Nếu bạn dùng rada kết hợp với ống nhòm thì quân địch - quân ta sẽ hiển thị rõ như ban ngày. Camera có thể xoay chiều để quan sát kỹ hơn dưới góc nhìn thứ ba. Nhờ rada và chế độ camera, quân địch nấp sau các góc tường, hốc cây, bụi cỏ không còn đáng e dè. Nhờ đó, người chơi rành rẽ hơn đường đi, nước bước của đối phương.

THÔNG MINH, YÊN LẶNG VÀ NGUY HIỂM!

Quy luật "học cách giữ yên lặng để tồn tại" chưa bao giờ rời bỏ dòng game Commandos, CSF cũng không ngoại lệ. Trừ một số vị trí lính "tụ năm, tụ bảy" tán dóc (mà không hề nghe tiếng nói chuyện), cách mà nhà phát triển bố trí địa điểm canh gác và quỹ đạo đi tuần rất hiếm khi trùng nhau, như cố ý tạo điều kiện để người chơi dễ dàng mò ra sau lưng địch và ám sát. Nó dễ quá khiến tôi phải thở dài: "Đâu rồi cảm giác thận trọng, dồn nén, căng thẳng đến từng hơi thở của ngày nào?"

Thêm một sự bỏ sót đáng tiếc khác: bạn không thể giấu xác được. Theo nhà phát triển, sau một khoảng thời gian, xác của lính sẽ... "bốc hơi". Vấn đề nảy sinh ở chỗ đó, chính việc "bốc hơi" đã làm giảm tính hấp dẫn của một game hành động bí mật. Còn đâu giây phút bạn phải giấu xác đối thủ vì sợ lính đi tuần phát hiện, như một trò chơi cút bắt đầy kịch tính và thú vị? Yếu tố bí mật trong game càng mắc lỗi trầm trọng khi đặt người chơi vào góc nhìn thứ nhất. Các kỹ năng như gõ lên tường gây sự chú ý, nép sát người vào tường, leo cột, đu dây, phóng người bay qua cửa sổ... không còn nữa. Tóm gọn, dường như CSF đã đi sai hướng về phía con đường "thầm lặng".

CHIẾN TRƯỜNG RỰC LỬA!

Khi Green Beret và Sniper hành động, họ đã gỡ gạc cho những màn chơi buồn tẻ của Spy. Giờ đây, dưới góc nhìn người thứ nhất, chiến trường trong CSF khốc liệt và nảy lửa hơn bao giờ hết, trả lại cho game thể loại góc nhìn trên về đúng chức năng nguyên thủy của nó: bắn súng. Người chơi rất hiếm có cơ hội rảnh tay, bởi công việc trên chiến trường nhiều vô kể: một nhóm quân địch đang ồ ạt tấn công cánh phải, toán khác đang tiếp cận bằng đường thủy cánh trái; quân đồng minh vừa bị thương một người cần chữa trị gấp... Chúng xảy ra dồn dập, đôi khi lại có nhiều bước ngoặt bất ngờ. Đến đây, tính năng chuyển đổi nhân vật của game hoàn toàn phát huy hết công năng. Đơn cử một tình huống: Sniper phải bắn hạ mấy tay súng tỉa của quân Đức để Green Beret và quân đồng minh tiến vào. Phần chơi chuyển sang Green Beret, anh xông pha anh dũng nhưng gặp rắc rối với vài tên lính nấp quá kỹ, không thành vấn đề, Sniper đã siết cò và "Bùm!", Green Beret tiếp tục tiến lên mở đường cho đồng đội...

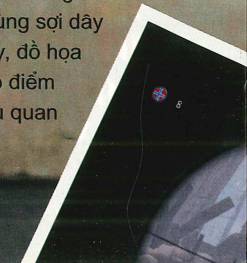
Có điều, hệ thống bắn súng của CSF chưa được hoàn hảo mà vấp ngay vào hai lỗi: bạn rất khó định hướng nhắm bắn và không tài nào vừa bắn vừa di chuyển kiểu ngồi. Dù thế, có lẽ CSF vẫn thành công về mặt bắn súng nhiều hơn là hành động bí mật, một sự thật không mấy dễ chịu với các fan Commandos. Tùy theo cảm nhận của mỗi người, đây có thể xem là sự phá cách chấp nhận được hoặc là cơn gió "chướng" gây bực bội!

ONLINE

Giữ đúng lời hứa, ngoài hai kiểu chơi truyền thống của thể loại FPS là Deadmatch và Team Deadmatch, game xuất hiện thể loại Sabotage khá lạ và hay. Mỗi phe dù là đồng minh hay phát xít đều cần một điệp viên để thẩm vấn "tù binh", thông tin khai thác được sẽ dùng để đặt bom trong căn cứ đối phương. Tất nhiên đối phương đâu dễ dàng cho bạn làm vậy, chúng sẽ tấn công liên tục hòng "cứu bồ". Bạn cũng phải "đối xử" y như thế nếu quân ta bị bắt. Trong đấu trường Online, bên nào biết phối hợp tác chiến tốt hơn sẽ thắng, tinh thần Commandos ở đây chăng? Ý tưởng là vậy, nhưng khi thể hiện thì lại khác. Thực tế cho thấy, CSF xuất hiện khá nhiều lỗi lớn khi chơi mạng: gây "lag" khi chơi LAN, việc nhắm bắn không chính xác, chưa kể cử chỉ ngắm bắn của nhân vật không thật: nghiêng người 45 độ, thấy rõ bắn không trúng mục tiêu mà vẫn gây sát thương!

BUG GIẾT CHẾT CSF!

Nhìn chung, các món đồ chơi của CSF "tạm đủ xài", phù hợp với các tình huống khác nhau. Từ bom khói, bom độc, dao găm, đến súng tỉa, súng chống tăng và mấy đồng xu, bao thuốc lá để đánh lạc hướng... "Bạn chí cốt" của người lính biệt kích bao giờ cũng là vũ khí ám sát. Sniper có thể biểu diễn những cú phóng dao điệu nghệ. Green Beret lại có thể cận chiến bằng những đường dao "sắc" đến ngọt ngào! Sẽ thật thiếu sót nếu không nhắc đến Spy cùng sợi dây siết cổ. Tiếc thay, đồ họa của game bộc lộ điểm yếu ngay ở khâu quan



trọng này, cảm giác khi thực hiện các chiêu ám sát không có "sức nặng" chút nào. Nói cách khác là việc diễn tả động tác không được mạnh mẽ, dứt khoát (vốn là ưu thế "ăn điểm" của dòng Commandos). Đó là một cảm giác buồn tẻ và thật đáng phàn nàn khi bạn phải thực hiện công việc này khá nhiều trong game.

Lỗi nặng nhất, đáng chê trách nhất thuộc về hệ thống AI, thậm chí nó còn thua kém cả AI của dòng Commandos nhiều năm trước. Dĩ nhiên, một khi so sánh AI của một game hành động - chiến thuật tân thời với một game chiến thuật - hành động cách đây mấy năm, đủ chứng tỏ rằng AI của lính trong CSF rất tệ! Thật đáng thương, đối thủ máy thường bị... khuyết tật về thị giác, thính giác và cả phản xạ, nên hoàn toàn chẳng có điểm nào đáng là đối thủ của bạn, trừ trò "cậy đông hiếp ít". Nếu bạn để ý, góc độ nhìn của địch ngang bằng với dòng Commandos trước đây, có nghĩa là nó cũng mang lỗi như "cố nhân". Muốn tiêu diệt tên lính đang điều khiển khẩu súng máy trên chiếc xe thiết giáp ư? Hãy cho Green Beret chạy thật nhanh đến hông xe. Tên lính thấy bạn rồi đấy, nhưng khi bạn di chuyển đến vị trí hông xe thì gã chẳng thèm để ý nữa, lạ nhỉ! Và bạn... cười nham hiểm, cho hắn vài viên là xong! Còn nếu muốn ám sát một tên lính? Bạn có thể chạy nhanh ra phía sau lưng địch, những bước chạy hộc tốc nghe rõ cả hơi thở nặng nhọc, thế mà có người không nghe và hắn phải trả giá đắt vì điều đó. Mà cho dù hắn có quay lại và thấy bạn đi chăng nữa, thì khi cả hai đấu súng, chắc "mềm" 100% là hắn rút súng chậm hơn bạn. Khi sống là một trò hề, lúc chết máy cũng chẳng khá gì hơn. Phô diễn nhiều kiểu chết rất có "dáng": thân thể rung bần bật như... giật kinh phong! AI của CSF đúng là một trò cười, nhưng liệu đây có được xem là một hình thức giải trí không nhỉ! Hay là nỗi buồn của fan Commandos?

HÌNH ẢNH

Đồ họa của CSF chỉ "tạm" đủ để người chơi hài lòng! Cảnh quan nhìn chung khá chi tiết, ngả màu xám bạc của khói lửa chiến tranh. Hầu hết nhiệm vụ đều xảy ra trong thành phố, nên những ngôi nhà hoang tàn, gió cát, bụi bẩn... là thứ bạn thường xuyên thấy trong game. Những nhiệm vụ thực hiện ngoài trời với cảnh quang sáng sủa, hiệu ứng mặt nước và ánh sáng đẹp đến "say" lòng người lại rất ít, quả là đáng tiếc. Mỗi nhân vật đều được chăm chút, nhưng chuyển động còn khá cứng. Riêng Sniper mỗi khi nín thở qua ống ngắm, hiệu ứng làm mờ và "giờ cao su" vô cùng quyến rũ, khiến việc điều khiển Sniper cầm khẩu súng lên và nhắm là cả một cảm giác thật khó quên.

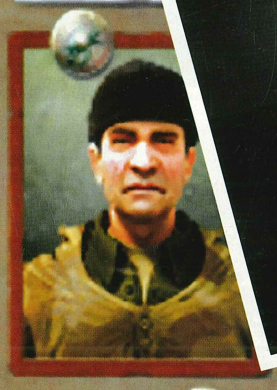
ÂM THANH

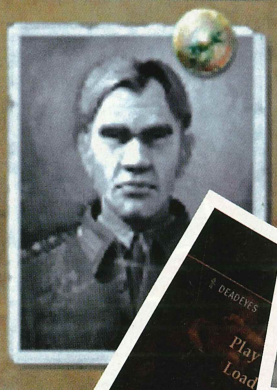
Người ta có thể khen - chê lối chơi của CSF, nhưng về âm thanh thật khó mà phàn nàn. Phối trộn không khí và diễn biến game hòa vào từng nốt nhạc dồn dập, khiến người nghe như trải qua những cung bậc cảm xúc: phấn khích, hào hùng, hồi hộp. Quả thật, Commandos chưa bao giờ khiến các fan phải thất vọng về âm nhạc của mình. Mặt trái của âm thanh CSF là với một không khí chiến tranh nóng bỏng, hừng hực lửa lại được lột tả một cách nghèo nàn qua hiệu ứng âm thanh "chìm nổi" bất chợt. Tiếng súng chưa rền vang, thoại không khớp hình, tiếng bom nổ không tương xứng với hậu quả dữ dội mà hình ảnh thể hiện... Từ lối chơi, hình ảnh cho đến âm thanh, chưa có mặt nào của CSF là hoàn hảo cả.

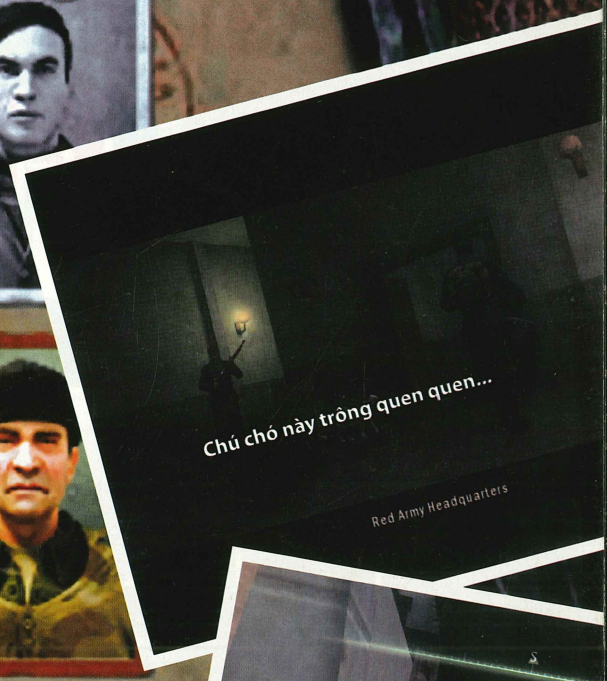
KHÔNG TÀI NÀO THOÁT KHỎI CÁI BÓNG QUÁ LỚN CỦA CHÍNH MÌNH...

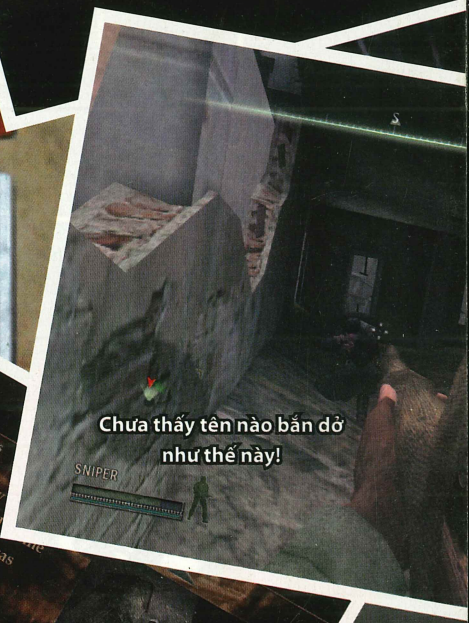
Bao nhiêu trông đợi, bao nhiêu mong mỏi đã được đền đáp bằng một game... hạng trung! Dù sao thì hành động cũng là một mặt trận mới đối với Pyro Studio nên vấp váp là chuyện không thể tránh khỏi. Bạn có thể phàn luôn CSF không nóng sốt, CFS chẳng là gì cả nếu so với dòng Commandos trước đây. Nhưng đừng khó tính quá như thế! Hãy nhìn game bằng một con mắt khác, một góc độ khác, một sự cân bằng khá tốt giữa hành động bí mật và bắn súng, bạn sẽ có những phút giải trí thú vị bên CSF!

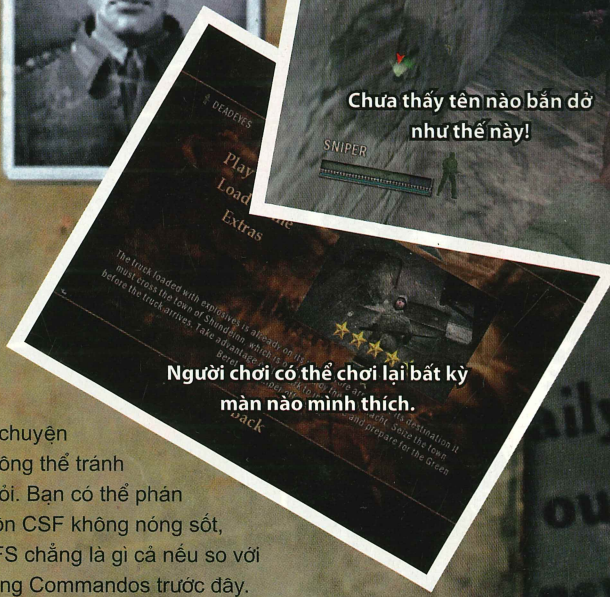
TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn





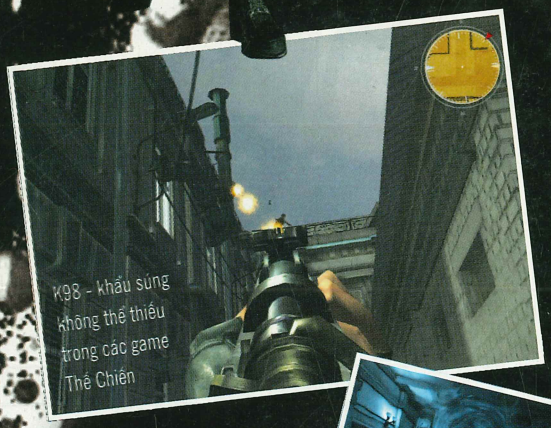


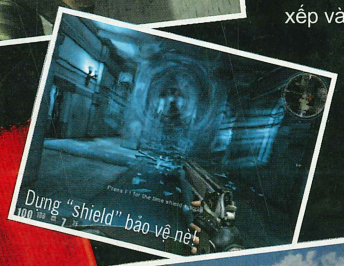




CHIẾN BINH THÉ

UBERS





Thế chiến thứ hai luôn luôn là một đề tài hấp dẫn đối với các nhà sản xuất ở dòng game hành động bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) với số lượng fan đông đảo. Tuy không thể đếm hết tổng cộng đã có bao nhiêu game lấy đề tài này, nhưng chúng ta có thể nhắc đến các tựa game xuất sắc và đáng được xếp vào hàng "kinh điển" như Medal of Honor (EA), Call Of Duty (Infinity Ward) hay Brothers in Arms (Gearbox).

Trong UberSoldier, người chơi vào vai Karl Stolz, một lính Đức tử thương trong trận phục kích của quân Đồng minh. Xác của Karl được đưa về một trung tâm bí mật và tại đây đang tiến hành một công trình nghiên cứu dưới sự chỉ đạo của tên tướng độc ác Ernst Schafer: hồi sinh các xác chết và biến chúng thành những tay sai đắc lực. Các thí nghiệm của Schafer vẫn chưa đạt được kết quả mong muốn: dù đã hồi sinh với sức mạnh vượt trội so với người thường, song những tên "zombie" này lại trở nên hung hãn và không thể kiểm soát được. Riêng với Karl, một đột biến kỳ lạ đã xảy ra, anh ta vẫn giữ được nguyên vẹn trí nhớ như trước khi chết. Với sự trợ giúp của một cô gái và khả năng siêu nhiên vừa có được của mình, Karl thoát khỏi nơi giam giữ, quay lại truy tìm Schafer trước khi hắn kịp hoàn thành "dự án" ghê tởm của mình để chống lại nhân loại.

FPS truyền thống

UberSoldier mang phong cách quen thuộc đã gặp trong rất rất nhiều game cùng loại trước đây: bắn, chạy và mở cửa theo một trình tự đã được vạch sẵn. Lối chơi tuyến tính của game đơn giản một cách tối đa: hầu hết các cửa đều mở dễ dàng với chìa khóa đặt sẵn ở những nơi dễ tìm. Vì vậy, khía cạnh tìm đường gần như không tồn tại trong trò chơi và gần 90% tổng thời lượng của game là dành

... Thật sự mà nói, chỉ có fan ghiền "nặng" dạng FPS thế chiến mới có thể "nuốt trọn" cả trò chơi mà không thốt ra những lời than phiền trách móc...

OLDIER

cho các pha đấu súng. Những người ưa thích lối chơi "run and gun" chắc chắn sẽ thỏa mãn với khối lượng đồ sộ của những pha độ súng mà UberSoldier mang đến. Tuy nhiên về mặt cảm giác, theo ý kiến riêng, trò chơi vẫn chưa đạt cảm giác "đã tay" mà một game FPS cần phải có. Những ai thường chơi dòng game FPS, chắc chắn sẽ hiểu yếu tố này quan trọng đến mức nào.

Tất nhiên, đã là một game bắn súng truyền thống thì yếu tố vũ khí của trò chơi là một trong những mặt cần xét đến. Số lượng các loại súng trong UberSoldier hiện diện khá đầy đủ và đặc trưng cho thời Đệ nhị thế chiến như: Carbine K98, tiểu liên PPSh, MP40, súng cối chống tăng... Người chơi có thể mang theo một lúc ba loại súng lớn và có thể thay đổi bằng cách nhặt chiến lợi phẩm; mặt khác, với nguồn cung dư dả từ chiến lợi phẩm, bạn không cần phải lo tính toán đến lượng đạn mang theo bên mình.

Những điểm mạnh

Phần chính yếu của UberSoldier giúp cho nó không bị nhầm lẫn với các game cùng loại, chính là ở phần siêu năng lực của nhân vật chính. Sau khi hồi sinh, nhân vật chính có một "tuyệt chiêu" rất hữu ích: dựng lên quanh mình một tấm chắn (shield) mà không loại đạn nào có thể xuyên thủng! Khi bật lớp giáp lên, bạn có thể ung dung "càn quét" vì mọi viên đạn bắn về phía bạn đều bị cản lại và "hít" vào tấm chắn này, tuyệt hơn nữa, bạn có thể... đáp trả đối phương bằng chính những viên đạn này, một chi tiết khá lạ và thú vị! Tất nhiên, việc gì cũng có giới hạn: càng chắn nhiều đạn, năng lượng của tấm lá chắn càng mau hao tốn và để nạp lại năng lượng thì bạn cần tiêu diệt địch. Ban đầu, thanh năng lượng của tấm chắn khá ngắn, bạn có thể làm cho nó dài ra bằng cách thực hiện ba cú "headshot" trong một khoảng thời gian ngắn đã được quy định. Sau nhiều lần như vậy, giới hạn của thanh năng lượng sẽ được nới rộng đáng kể. Điều này thật sự rất có ý nghĩa, vì trong nhiều tình huống, tấm chắn đóng vai trò cực kỳ quan trọng quyết định sự tồn vong của nhân vật. Tương tự như vậy, để tăng giới hạn của cột máu, bạn cần phải dùng dao diệt liên tiếp ba tên địch. Các yếu tố thú vị này đã bổ sung khá đáng kể cho cách chơi tuyến tính dễ gây "nhàm" của game.

Điểm mạnh kế tiếp của UberSoldier thuộc về mặt hình ảnh, mà dễ nhận ra nhất là yếu tố mô phỏng vật lý. Hầu hết các vật thể trong trò chơi đều có độ tương tác cao và khá sát với thực tế. Bạn có thể bắn thử vào các vật dụng để thấy được khả năng tương tác: chúng bị vỡ ra từng phần tùy theo hướng bắn của viên đạn. Những vụ nổ cũng rất "ép-phê", khi bắn nổ một thùng xăng hay bình gas, bạn sẽ cảm nhận được sức ép: mặt đất rung rinh chao đảo, các mảnh vỡ văng tứ tung và thổi bay những vật thể nhỏ như hộp carton, giấy vụn... tất nhiên, bạn sẽ bị mất máu nếu các mảnh vỡ bay trúng người. Mảng "ragdoll" (mô phỏng tư thế chết) của game cũng được thực hiện khá tốt, cộng với thể hiện hình ảnh súng ống rất chi tiết và sắc nét, đã giúp cho mặt đồ họa của trò chơi đạt được một số thành công nhất định.

Và điểm yếu

Bên cạnh những điểm mạnh vừa nêu, tiếc thay, UberSoldier tồn tại nhiều điểm yếu mà ngay cả những

UBERSOLDIER

PHÁT HÀNH	CDV Software
PHÁT TRIỂN	Burut Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	31/03/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 trở lên, HDD 3,2 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,8 GHz hoặc AMD Athlon64 2800+ trở lên, 1 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 trở lên, HDD 3,2 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 128 MB Geforce 6600GT, MB MSI K8N Neo4

người dễ tính nhất cũng phải thừa nhận. Mặc dù có nhiều bổ khuyết khá tốt, nhưng xét toàn diện, cách chơi của game vẫn khó có thể "níu chân" được người chơi. Từ đầu đến cuối, các màn chơi quá đơn điệu và gần như lặp lại, không có chút đột biến để gây hứng thú, ngoại trừ một lần duy nhất để thay đổi không khí: màn dùng súng phòng không trên tàu bắn máy bay. Chính sự đơn điệu này đã làm giảm sút đáng kể sức thu hút của game, mà các yếu tố mới lạ như việc dựng shield hay bắn headshot để tăng shield... đã nỗ lực cứu vớt. Thêm vào đó, sự yếu kém của AI càng làm cho lối chơi của game "xuống cấp": kẻ địch không thể hiện được chút trí tuệ nào khi chỉ biết giữ nguyên vị trí và bắn về phía người chơi, không hề có những hành động như gọi đồng đội yểm trợ hay nấp trong những góc khuất chờ đợi. Còn trong những pha chiến đấu, game mắc một lỗi khá nghiêm trọng khi cho phép máy bắn... xuyên vật thể! Chẳng hạn, bạn nấp sau một cột nhà và "lú" ra từ từ , khi chưa kịp đưa người ra khỏi giới hạn mép cột thì đã "ăn đạn" của tên lính đứng phía trước, dù chắc chắn rằng ở góc độ đó thì hắn không thể nào bắn trúng được!

Chưa hết, nếu như mặt hình ảnh của game thể hiện rõ được "sức mạnh" thì tiếc thay, bạn đồng hành của nó là phần âm thanh lại bị xem là điểm yếu. Ngoại trừ âm thanh của các vụ nổ nghe tạm được thì các yếu tố còn lại đều đáng phàn nàn: tiếng súng nghe rất chán và đơn điệu, còn tiếng đạn thì cứ như... muỗi kêu, nghe rất yếu và "thiếu cảm giác"! Ngoài ra, trò chơi còn có một khuyết điểm khó hiểu nữa là không có chế độ chơi mạng, một phần chơi bắt buộc phải có trong bất kỳ game bắn súng FPS hiện nay, khiến UberSoldier mất đi giá trị cần có của một trò FPS đích thực.

Lời kết

Tồn tại nhiều khuyết điểm, lại đi trên con đường mà đã có quá nhiều tên tuổi lớn đi trước nên có thể nói Uber Soldier vẫn chưa thể xây dựng được một chỗ đứng vững chắc trong con mắt của nhiều người. Thật sự mà nói, chỉ có fan ghiền "nặng" dạng FPS thế chiến mới có thể "nuốt trọn" cả trò chơi mà không thốt ra những lời than phiền trách móc...

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

Ưu

- Yếu tố dựng tấm chắn bằng siêu năng lực mới lạ và rất thú vị.
- Thể hiện hiệu ứng vật lý tốt.

Khuyết

- Cách chơi đơn điệu, không có sự thay đổi giữa các màn.
- AI yếu kém.
- Âm thanh nghèo nàn.

FINAL FANTASY XII	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	16/03/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

FINAL FANTASY XII

CÔNG CHÚA VÀ LÃNG TỬ

Final Fantasy biệt tích khỏi sân khấu, "off-line" gần 5 năm để thử nghiệm trên thánh địa trực tuyến "online" với Final Fantasy XI, cùng nhiều phen trì hoãn khiến những fan "ruột nhất" cũng phải nản lòng! Nhiều game thủ đã từng nghĩ đến việc sớm sở hữu thế hệ thứ ba của dòng máy "Play Station" chỉ để có cơ hội đặt chân một lần nữa vào thế giới huyền ảo của Final Fantasy trong phiên bản thứ XII. Thế nhưng "nỗi niềm canh cánh" của họ tan biến bởi Final Fantasy XII (FFXII) đã chính thức ra mắt trên PS2 vào ngày 16/03 vừa qua. Một dấu hỏi lớn: liệu trò chơi có tạo được sự đột phá so với các đàn anh của mình để trở thành phiên bản hay nhất trong tất cả các xê-ri của FF như chính tâm nguyện của những "bà mụ" Hiroyuki Ito, Hiroshi Minagawa, Yasumi Matsuno.

TRUÂN CHUYÊN CHUYỆN IVALICE

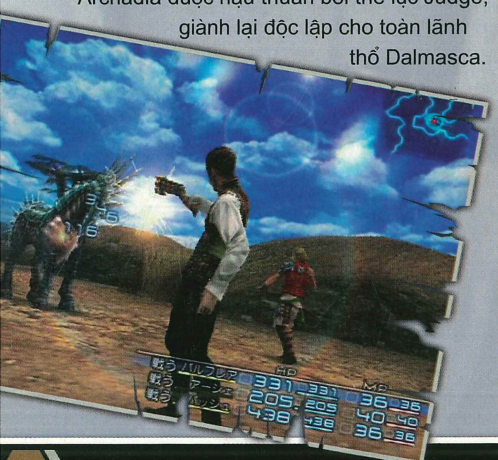
Được xây dựng từ thế giới Ivalice (FF Tactics) nhưng FFXII có cốt truyện và các tuyến nhân vật hoàn toàn khác biệt với phiên bản FF Tactics trước đây. Theo đó, Ivalice là một thế giới đa chủng tộc nhưng chung sống hòa thuận với loài người chỉ có

3 tộc chính là Viera, Bangaas và Moogles. Thế rồi chiến tranh xảy ra giữa đế quốc hùng mạnh Archadia nằm ở lục địa phía Bắc Valentia và đế quốc Rosaria nằm ở lục địa phía Nam Ordalia. Để kế hoạch thâu tóm Rosaria được thuận tiện, Archadia đã tìm cách san bằng một vương quốc nhỏ của Dalmasca là Rabanastre nằm trung lập giữa hai đế chế, với hy vọng lấy đây làm bàn đạp thẳng về mũi Rosaria.

Trước

quân đội hùng mạnh và hiếu chiến của đế chế Archadia, kinh thành Rabanastre sớm thất thủ, hoàng tử Rasler của Rabanastre – hôn phu của công chúa xinh đẹp Ashe cũng hy sinh trong cuộc chiến ác liệt này…

Chuyện game bắt đầu với chàng trai trẻ Vaan, người đã mất đi gia đình của mình trong cuộc chiến 2 năm về trước. Những ngày sống dưới ách thống trị của đế quốc Archadia không ngăn cản được mơ ước trở thành một không tặc sở hữu chiến thuyền lớn để "tung hoành" trên vùng trời Ivalice rộng lớn. Trong một dịp rất tình cờ, Vaan cùng cô bạn thân Penelo làm quen được với nhóm quân khởi nghĩa gồm Balthier, Fran, Basch và Ashe trong một cuộc đào thoát khỏi nhà tù Nalbina. Và chính cuộc gặp gỡ giữa Vaan và Ashe đã tạo nên sự thay đổi lớn cho câu chuyện này. Họ cùng nhau phiêu lưu trong thế giới Ivalice để tìm kiếm những báu vật nắm giữ nguồn sức mạnh với hy vọng đánh bại quân xâm lược đến từ Archadia được hậu thuẫn bởi thế lực Judge, giành lại độc lập cho toàn lãnh thổ Dalmasca.



CHIỀU KÍCH TỰ DO MỚI

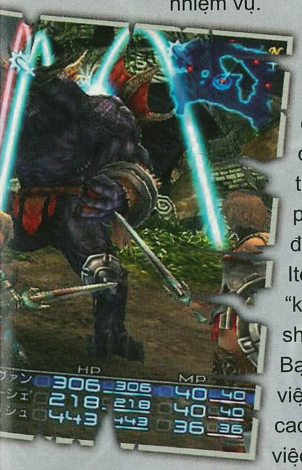
Không "rập khuôn" theo hệ thống chiến đấu vốn đã trở nên cũ kĩ và có chiều hướng lặp đi lặp lại qua từng phiên bản, FFXII nhanh chóng làm mới mình để tách biệt với các phiên bản trước.

Bạn sẽ không còn thấy kiểu đánh Turn Base với Attack Time Bar (ATB) nữa, thay vào đó là hệ thống Attack Dimension Bar (ADB). Hệ thống này cho phép người chơi có quyền tự do di chuyển nhân vật của mình trong màn hình chiến đấu tùy thích thay vì bó hẹp trong các vị trí cố định như trước đây. Điểm hay của ADB là bạn có thể sắp đặt nhân vật của mình đứng ở vị trí thích hợp khi đối đầu trực diện với kẻ địch. Bạn có thể chủ động hơn trong việc điều khiển nhân vật thực hiện những đòn chí tử khi cận chiến đồng thời né tránh những đòn đánh từ kẻ địch bằng cách di chuyển sang nơi khác.

Kết hợp đan xen với ADB người chơi sẽ gặp lại Wait Mode và Active Mode từng được giới thiệu ở Final Fantasy X-2 trước đó. Trong Wait Mode, khi bạn nhấn vào Command Menu, mọi hoạt động sẽ dừng lại và bạn sẽ có thời gian để suy nghĩ, quyết định phải làm gì. Một kiểu đánh tương tự như các phần trước của FF ngoại trừ việc bạn có thể chạy vòng quanh đối thủ của mình. Ngược lại, nếu muốn thử cảm giác sôi động của các trận đấu thời gian thực bạn có thể chuyển qua Active Mode. Mọi hoạt động trong game vẫn tiếp tục diễn ra bất luận bạn có lựa chọn vào phần Command Menu hay không. Tất nhiên, để đổi lấy những trận đấu có phần hấp dẫn và dồn dập hơn đồng nghĩa với việc bạn sẽ chấp nhận mạo hiểm, khó khăn hơn. Vì với tùy chọn này, bạn có thể "Game Over" trong chớp nhoáng nếu các mệnh lệnh bạn đưa ra không bắt kịp diễn tiến của trận đánh. May mắn là bạn có thể giảm thiểu rủi ro này bằng cách hiệu chỉnh tốc độ của trận đấu trong phần Option của game.

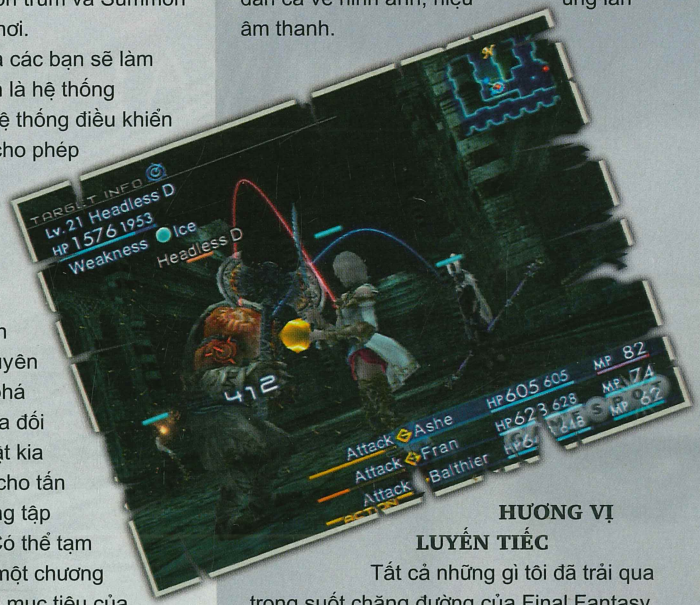
Một thay đổi không kém phần quan trọng mà bạn có thể dễ dàng nhận ra trong FFXII chính là việc loại bỏ các trận đánh "ngẫu nhiên" như trước đây. Thay vào đó, đối thủ sẽ "di chuyển" qua lại trên bản đồ. Với cách này bạn có thể chủ động hơn trong việc lựa chọn trận đánh. Tuy nhiên, đừng vội nghĩ bạn có thể ung dung tản bộ từ đầu đến cuối trò chơi. Bởi lẽ bọn quái vật trong game sẵn sàng đưa nhóm của bạn vào "tầm ngắm" nếu đánh hơi thấy mùi chiến thắng, hay nhảy vào giải vây cho đồng loại đang bị vây hãm. Điểm khác biệt kế tiếp là trong FFXII, người chơi sẽ bắt gặp các bảng License (Bằng Cấp), bảng này cho phép bạn tự tạo khả năng riêng cho nhân vật của mình bằng cách dùng điểm LP (License Point) kiếm được trong quá trình đánh quái vật. Trong FFXII, bạn không thể tự do trang bị vũ khí, áo giáp hay học phép thuật nếu như bạn không có bằng cấp. Thêm nữa là những phép thuật mà bạn đã học được từ bảng License không có nghĩa bạn có thể xài ngay mà phải mua nó từ những cửa hàng bán phép thuật hay tìm được trong mỗi cảnh

nhiệm vụ.



Tiền bạc là vấn đề khá nan giải trong FFXII, bởi lẽ chúng sẽ không tự động xuất hiện sau trận đánh. Đổi lại bạn phải tìm cách tước đoạt hay thu hồi các Item sau trận đánh để "kí gửi" chúng qua các shop trong trò chơi. Bạn có thể cải thiện việc tìm kiếm các Item cao cấp hơn thông qua việc luyện "Chain" cho cả nhóm – nôm na là các chuỗi đánh liên tục (trên cùng một loại đối thủ). Chain Level của bạn càng cao thì Item hiếm sẽ rớt ra càng nhiều và bạn cũng có thể hồi HP/MP được nhiều hơn; tiết kiệm rất nhiều việc sử dụng các bình cứu thương hay hồi phục MP. Song song với việc luyện "Chain" nhằm giải quyết vấn đề tiền bạc, với các nhiệm vụ phụ của trò chơi bạn có thể trở thành thợ săn chuyên nghiệp với phần chơi "Mobs Hunt". Để bắt đầu công việc này bạn phải rảo bước qua các quán ăn hay nhà hàng ở mỗi thành phố để tìm danh sách các quái vật được đưa lên bảng Phong Thần. Tùy vào loại quái vật săn được, bạn có thể nhận được tiền thưởng, phần thưởng có giá trị. Quan trọng hơn cả là bạn có thể dễ dàng kiếm được "Key Item" quan trọng để đọ sức với những con trùm và Summon Beast mạnh nhất trò chơi.

Điều tuyệt nhất mà các bạn sẽ làm quen trong FFXII chính là hệ thống GAMBIT. Đây là một hệ thống điều khiển AI khá độc đáo, vì nó cho phép bạn thiết lập những xử lý hành động riêng biệt cho mỗi nhân vật trong game khi chiến đấu. Có những lúc bạn sẽ phải thiết lập 1 nhân vật trong nhóm chỉ chuyên hồi phục đồng đội và phá những phép bảo vệ của đối phương, còn 2 nhân vật kia được thiết lập chuyên cho tấn công và nhử đối phương tập trung vào một người. Có thể tạm coi hệ thống này như một chương trình xử lý phục vụ cho mục tiêu của bạn. Ví dụ, nếu bạn chọn một nhân vật của mình và đặt chế độ mỗi khi HP còn 60% thì "gã Gambit" này sẽ tự bơm HP bằng phép hay Item mà không cần bạn phải nhấn chọn lựa. Hoặc khi đối phương liên tục xử dụng phép hộ thân như nhanh nhẹn, tăng cường phòng thủ, chống phép thì bạn sẽ phải thiết lập cho 1 nhân vật có lệnh Dispel (Phá Giải) để đối phó. Tất nhiên, nếu không thích kiểu chiến đấu này, bạn cứ "thản nhiên" tắt Gambit để thử khả năng đối đầu mọi khó khăn của mình.



"MỸ NHÂN" LẠI VỀ ĐÂY

Sẽ không có gì bàn cãi về đồ hoạ của FFXII, ngay từ những đoạn phim demo, screenshot đầu tiên, bạn sẽ nhanh chóng bị hút hồn vì vẻ đẹp lộng lẫy của nó. Từ nét biểu cảm trên gương mặt của nhân vật đến các các hiệu ứng như mây mưa, gió bão... đều được nâng niu, chăm chút. Đan xen nhịp nhàng là phần âm thanh đặc tả, lồng tiếng khá sinh động càng tôn nét tuyệt mỹ vốn có của trò chơi.

Nếu từng ngây ngất với niềm cảm xúc khó tả mỗi khi lắng nghe những giai điệu quen thuộc của Eyes On Me, Suteki da ne,… chắc chắn với "Kiss Me Goodbye" do nữ ca sĩ Angela Aki thể hiện trong game với chất giọng hay và ca từ đẹp sẽ để lại trong bạn nhiều cảm xúc khó phai mờ. FFXII không dùng nhạc nền cho Battle System mà dùng chính nhạc nền của cảnh cho những trận sống mái với quái vật trong màn. Nhạc nền chỉ thay đổi khi bạn đánh với Boss (Trùm) của màn chơi. Đáng tiếc là phần nhạc nền của những trận đấu Boss "chưa đủ lửa" so với các phiên bản trước đây. Nếu như Square Enix chịu khó "phối khí" thêm một chút thì những trận đấu Boss sẽ thật sự hấp dẫn cả về hình ảnh, hiệu ứng lẫn âm thanh.

HƯƠNG VỊ LUYẾN TIẾC

Tất cả những gì tôi đã trải qua trong suốt chặng đường của Final Fantasy trong khoảng thời gian gần 150 giờ chơi này thật sự tuyệt vời và để lại ấn tượng về một trò chơi hay thật sự trong những RPG hay mà tôi đã chơi qua. Chắc hẳn bạn sẽ cảm thấy bối rối và khá hụt hẫng khi FFXII đã thay đổi khá nhiều phong cách Turn Base RPG truyền thống. Nhưng nếu "dịu dàng" chấp nhận những thay đổi để tiếp tục hành trình, bạn sẽ dần cảm nhận được những tinh hoa, độc đáo đang tiềm ẩn trong trò chơi tuyệt vời này. Những cựu binh PRG truyền thống chắc hẳn sẽ khó lòng khước từ một tựa game đã liệt vào hàng kinh điển như FFXII. Còn bạn, nếu đang phân vân tìm chuyến phiêu lưu dài sau những giờ làm việc căng thẳng, sao không thử đặt chân đến vương quốc Ivalice để khám phá những khoảnh khắc diệu kì chỉ có trong thần thoại do huyền thoại Square-Enix dệt nên.

QUANG MINH

XBOX 360

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS™

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Monolith
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	16/11/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Xbox360-PC

TỘT CÙNG SỢ HẢI

Khai thác chung đề tài kinh dị như F.E.A.R và được nhào nặn từ chung một mẹ là Monolith, thế nhưng Condemned: Criminal Origins lại chịu khá nhiều thiệt thòi so với ông anh cùng mẹ khác cha của mình khi mà chiến dịch "marketing" có phần khiêm tốn và ít quy mô hơn. Đó là còn chưa kể áp lực xuất hiện trên thế hệ console mới XBOX 360 - đồ chơi chuyên dụng mà không phải bất kì tay chơi nào cũng dễ dàng móc hầu bao, đã vô tình tạo nên rào cản khá "cheo leo" với phần lớn dân chơi game. Dù to ra khá im hơi lặng tiếng nhưng rồi "tiếng lành đồn xa" Condemned nhanh chóng nhận được nhiều lời tán dương từ các tạp chí lẫn website danh tiếng mà đặc biệt hơn cả là các fan. Thậm chí Official Xbox Magazine, tạp chí khá uy tín có cả giải thưởng Best "Please make a sequel!" game dành cho Condemned. Vậy nguyên nhân nào khiến Condemned tạo được tiếng vang lớn đến vậy?

KỊCH BẢN QUEN QUEN

Ethan Thomas là nhân viên mật vụ của F.B.I chuyên thụ lý các vụ án giết người mà đặc biệt là các tội phạm giết người hàng loạt. Trong một lần công tác tại hiện trường điều tra án của tên sát nhân mang tên Match Maker, Thomas bị "đặt bẫy" và vu oan trở thành hung thủ thảm sát hai đồng nghiệp của mình. "Tình ngay lý gian", Thomas vô tình trở thành mục tiêu truy đuổi của cảnh sát mặc cho mọi lời biện dẫn. May mắn thay, trong hoàn cảnh khó khăn ấy anh vẫn nhận được sự giúp đỡ tận tình của cô nàng đồng nghiệp Rosa - người giúp anh lần ra chân tướng của sự việc trên đồng thời đưa tên hung thủ không rõ lai lịch kia ra trước vành móng ngựa.

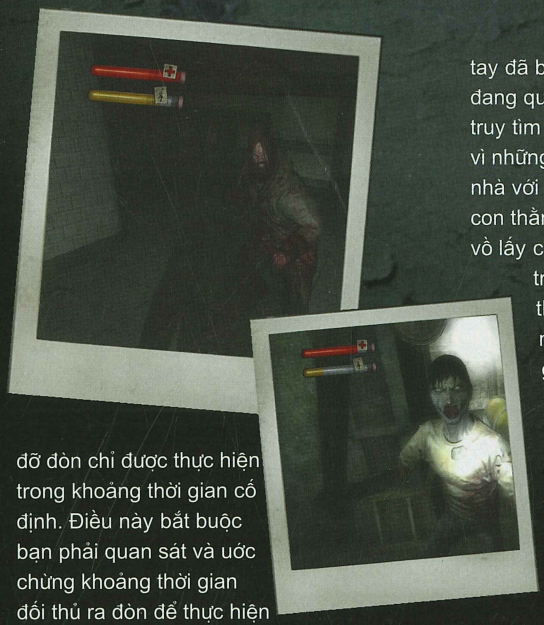
GAMEPLAY LẠ THƯỜNG

Mặc dù trải suốt quá trình điều tra án người chơi sẽ có dịp tiếp cận với những vũ khí quen thuộc của hầu hết các game hành động hiện nay như shotgun hai nòng, súng lục (pistol), súng máy (submachine gun),... Thế nhưng nếu đang nghĩ đến những trận đấu súng nghẹt thở, chớp nhoáng theo kiểu F.E.A.R, No one lives forever trước đây chắc hẳn bạn sẽ có khá nhiều thất vọng lẫn ngạc nhiên. Thất vọng là vì một lẽ đạn dược cung cấp trong trò chơi ở mức khá hạn hẹp, chỉ dụng độ từng tốp nhỏ khoảng 2-3 đối thủ là khẩu súng bạn mang theo

chỉ là đống sắt vụn không hơn không kém. Chính hạn chế này cộng với việc phô diễn sức mạnh các món "đồ chơi" trên chưa thỏa đáng so các game cùng loại khiến các trận đấu súng của Condemned tỏ ra "thiếu lửa" hơn hẳn các game FPS cùng loại. Đó cũng chính là chủ đích mà Condemned muốn "gửi" đến người chơi vì trọng tâm mà game hướng tới chính là các trận "melee combat" (cận chiến), điểm mà hầu hết game hành động góc nhìn người nhất rất ít khi khai thác triệt để. Đây chính là điểm gây ngạc nhiên mà người viết đã đề cập.

Xác định các pha cận chiến làm trọng tâm bao trùm toàn bộ trò chơi chắc hẳn bạn cũng dễ dàng mường tượng ra chúng đa dạng và phong phú đến cỡ nào. Từ những món cơ bản như thanh gỗ, cọc sắt, ống nước đến cao cấp hơn như dao cắt giấy, miếng ván bự… mỗi món sẽ chịu chi phối bởi bốn chỉ số khác nhau bao gồm tốc độ ra đòn, khả năng kháng đỡ, sát thương vật lý và độ dài. Điển hình như các ống nước, thanh gỗ nhẹ luôn có ưu điểm trong việc ra những đòn đánh nhanh, tốc độ tuy nhiên lượng sát thương mà chúng gây ra sẽ kém hẳn khi so sánh với dao cắt giấy hay búa gỗ. Điều quan trọng là bạn phải chọn lựa và nắm bắt được món vũ khí sở trường cho mình để phát huy hiệu quả ở mức cao nhất.

Tất nhiên, nếu bạn chỉ mải mê tìm cách tấn công mà quên hẳn phòng thủ thì việc "load game" thường xuyên là điều khó tránh. Chính vì vậy khả năng kháng đỡ (block) của các vũ khí trong Condemned cũng quan trọng không kém ba chỉ số vừa nêu trên. Để tăng thêm phần thử thách, việc đỡ đòn chỉ được thực hiện trong khoảng thời gian cố định. Điều này bắt buộc bạn phải quan sát và ước chừng khoảng thời gian đối thủ ra đòn để thực hiện chiêu "block" đúng thời điểm. Thực hiện đúng quy trình trên sẽ giúp bạn thực hiện được những chiêu phản đòn rất hiệu quả, tận dụng khoảng thời gian đối thủ đang bủn rủn tay chân sau khi đã dồn khá nhiều lực vào cú ra đòn quyết định.



Nhằm tạo khoảng thời gian yên tĩnh để lấy lại sức sau những trận giao đấu nảy lửa, Condemned cũng pha những màn giải đố đặc trưng của game hành động phiêu lưu. Phần lớn người chơi phải sử dụng các bộ đồ nghề của Thomas như đèn chiếu lazer, quang phổ kế, máy quét 3D, máy ảnh số,… để thu thập dấu giày, tập tài liệu liên quan đến hành tung của tên sát thủ giấu mặt về cho cô nàng đồng nghiệp Rosa. Thoạt nghe khá đơn giản, nhưng với điều kiện làm việc tranh tối tranh sáng, việc tìm kiếm các manh mối cũng lắm nhiêu khê và thời gian bỏ ra để luyện mắt cũng khá mệt mỏi.

CÔNG NGHỆ CHẤP CẢNH NỖI SỢ

Với ưu điểm phần cứng vượt trội của Xbox360, Condemned được mặc sức phô diễn kĩ thuật đồ họa của mình mà không gặp bất kì trở ngại nào. Bạn sẽ dễ dàng cảm nhận được ánh sáng hắt hiu dưới đường xe điện ngầm, ánh lửa phát ra từ một cây gỗ, đến các vệt sáng mờ ảo mỗi khi Thomas vung vũ khí về phía đối thủ. Không chỉ chăm chút cho phần cảnh nền, Condemned đi sâu chi tiết vào các cử động của các nhân vật, đặc biệt là các đối thủ mà bạn gặp trong suốt quá trình đi. Từ dáng vẻ hung tợn và khuôn mặt bặm trợn đầy sẹo như "muốn ăn tươi nuốt sống bạn" mỗi khi chúng đang lăm lăm vũ khí, đến dáng vẻ lê lết sau khi bị trúng đòn nặng, hốt hoảng tìm chỗ ẩn thân sau khi vũ khí trên tay đã bị tước... đều rất thật. Thi thoảng, đang quờ quạng trong đêm tối với dụng cụ truy tìm bằng chứng, bạn sẽ phải lính quính vì những bóng đen đang bò trườn dưới sàn nhà với dáng vẻ thoăn thoắt như những con thằn lằn lớn di động đang tìm cách vồ lấy chân bạn, sẵn sàng chơi những cú trời giáng bằng các đoạn ống nước thủ sẵn trên tay. Len lỏi đan xen là những đoạn ảo giác mờ ảo tạo cảm giác huyền bí đến lạnh người.

Không chỉ xuất sắc trên phương diện đồ họa, Condemned tiếp tục khiến người chơi không khỏi bồn chồn, lo lắng mỗi khi bước vào một ngã tối bởi hiệu ứng âm thanh mà mình tạo ra. Từ tiếng cửa sổ đóng sập liên tục giữa trời đầy gió, tiếng thở dốc phát ra từ đâu đó trong không gian tĩnh mịch, vũ khí chạm vào nhau đều được tái hiện gần như hoàn hảo. Chính những chi tiết tưởng chừng nhỏ bé trên lại giúp Condemned đánh vào tâm lý người chơi mạnh mẽ và sâu sắc hơn cách mà đàn anh F.E.A.R đã trình diễn trước đó.

VÀI HẠT SẠN NHỎ

"Game vô thập toàn", Condemned cũng vướng phải những khuyết điểm như thân hình đối thủ dính vào tường, thùng rác, mặt bàn sau khi chết. Mặc dù tỏ ra khá khôn khéo như tìm chỗ núp, kêu gọi đồng đội hỗ trợ nhưng chỉ cần vài kĩ thuật khéo léo bạn có thể "ngư ông đắc lợi" nhìn chúng thanh toán lẫn nhau. Đôi khi chúng tỏ ra lúng túng và xử lý rất chậm chạp mỗi khi chạm trán ở những khúc quanh như mặt bàn lớn, cột tường. Chính vì lẽ này dù dụng độ với những tên tên hộ pháp và trùm vào tận cuối trò chơi, cách thức giải quyết rất đơn giản nếu như bạn chịu khó quan sát kĩ. Một lưu ý nhỏ là trò chơi sẽ tự động lưu tại các điểm check point tuy nhiên bạn nên chủ động lưu một file riêng mỗi khi muốn tạm dừng trò chơi để phòng sự cố khi game có thể load cảnh sai ở lần chơi kế tiếp. Đây là lỗi truy xuất khá ngẫu nhiên mà bản thân người viết đã mắc phải.

DUYỆT ĐI BẠN

Nếu tìm kiếm một tựa game kinh dị để thử sức trên 360 trong khi chờ đợi ngày đổ bộ của Dead Rising vào tháng Sáu năm nay, tại sao bạn không "duyệt" qua trước Condemned Criminal Origins của Monolith, một trong những đầu game khá xuất sắc của Xbox360 tính đến thời điểm hiện tại.

MINH CHÂU PT

TRUY TÌM CỔ VẬT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Hơn một năm kể từ ngày ra mắt phiên bản demo của mình trên nền dual-screen (DS), cái tên Metroid Prime Hunters (MPH) luôn là tâm điểm bàn tán của người chơi trên máy cầm tay (handheld) nói chung và DS nói riêng. MPH tạo được sự quan tâm lớn vừa nêu trên bởi từ trước đến nay thị trường game handheld đang thiếu hẳn một đại diện ưu tú của dòng FPS (game bắn súng góc nhìn người thứ nhất). Việc xuất hiện của Samus Aran – thương hiệu lớn của đại gia Nintendo vốn dày dạn kinh nghiệm và có uy tín trên thị trường nền máy DS, đã mở ra nhiều dự đoán lẫn kỳ vọng trong giới chơi game về bước ngoặt lớn để dòng game này phát triển mạnh mẽ hơn trên mảnh đất handheld còn khá nhiều chông gai.

Đế chế của người Alimbic đang phát triển bền vững, thịnh vượng và đang kiểm soát phần lớn khoảng không vũ trụ. Chính sự phát triển vượt bậc của công nghệ cùng việc kiểm soát nhiều vùng lãnh thổ của người Alimbic đã tạo nên sự lo ngại của các giống người khác trong vũ trụ nên họ tìm cách lật đổ nền văn minh và hạn chế sự bành trướng của người Alimbic. Cùng lúc này có tin đồn về một nguồn sức mạnh vô biên đang nằm ẩn trong khu vực Alimbic Cluster và ai nắm giữ được nó sẽ có khả năng nhất thống toàn vũ trụ. Tin tức về nguồn sức mạnh trên ngay lập tức hấp dẫn các tay thợ săn từ khắp nơi trong ngân hà trong đó có cả Samus Aran, nhân vật trung tâm của trò chơi….

Nếu từng làm quen qua hai bản Metroid Prime trên hệ Game Cube trước đây, bạn sẽ nhanh chóng tìm được khá nhiều điểm tương đồng trong MPH. Người chơi sẽ cùng Samus truy tìm các mảnh cổ vật Octolith nằm rải rác trong khu vực Alimbic Cluster. Trong suốt quá trình tìm kiếm, Samus phải tìm cách đối phó với những quái vật bảo vệ các mảnh Octolith, các cạm bẫy đặt ra trên suốt hành trình và cả những thợ săn chuyên nghiệp - những kẻ có cùng mục tiêu như Samus.

Điểm làm nên thành công của Metroid Prime Hunters chính là việc Nintendo đã giải quyết khá ổn thỏa vướng mắc chung và sự rườm rà, khó chịu của các game FPS. Người chơi sẽ quan sát và ghi nhận mọi diễn tiến xảy ra trong game, trong khi đó màn hình cảm ứng dưới sẽ kết hợp với bút "stylus" điều chỉnh hồng tâm mỗi khi Samus bắt đầu khai hỏa. Cũng trên màn hình cảm ứng này, người chơi có thể dễ dàng chuyển đổi qua lại các loại đạn dược của Samus nhằm mở khóa các cánh cửa, tăng sát thương. Dùng "stylus" chạm nhẹ hai lần vào màn hình dưới, Samus sẽ thực hiện những cú nhảy lên bờ tường cao. Khi cần len lỏi qua các hành lang nhỏ hẹp (mà với hình dạng bình thường Samus không thể vượt qua) thì chỉ cần chạm nhẹ vào biểu tượng "morph ball", trong tích tắc, Samus có thể dễ dàng hóa thân thành quả banh nhỏ để trườn qua các mê cung chật chội trên… Điều thú vị là game cho phép bạn hiệu chỉnh tùy vào "tay thuận" của mình, nếu không quen với cách xoay trở trên bạn vẫn có thể chọn cách điều khiển truyền thống bằng các phím bấm.

Ngoài ra, chiến dịch đơn Hunter cũng hỗ trợ mạng thông qua dịch vụ Wi-Fi Connection của Nintendo. Game hỗ trợ tối đa 4 người chơi trong cùng thời điểm với các mục chơi Battle, Survival, Prime Hunter, Capture, Bounty, Defender và Node. Trong đó nổi bật hơn cả là hai kiểu chơi Defender và Prime Hunter. Trong Defender, một vòng tròn sáng sẽ được đặt giữa trung tâm trận đấu, mỗi người chơi phải tìm cách trụ được trong khu vực trung tâm này càng lâu càng tốt để trở thành kẻ thắng cuộc sau khi trận đấu kết thúc. Với Prime Hunter, người đầu tiên ghi điểm của trận đấu sẽ trở thành nhân vật trung tâm và được trang bị đầy đủ các vũ khí hạng nặng hơn các bạn chơi khác. Tuy nhiên, thanh sức khỏe của nhân vật trung tâm này giảm đi rất nhanh, cách để duy trì mạng sống là người chơi phải "săn lùng" các mục tiêu khác càng sớm càng tốt nhằm cải thiện thanh trạng thái này. Người chiến thắng sẽ là người kiếm được điểm nhiều nhất trong hình dạng Prime Hunter.

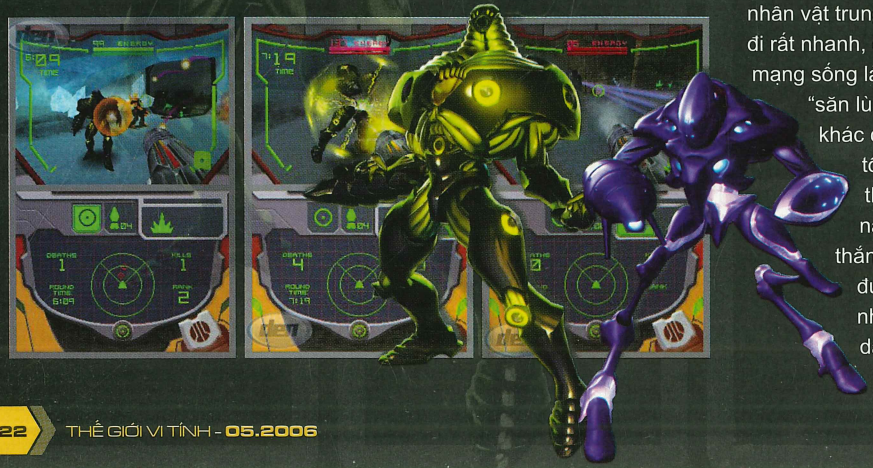
METROID PRIME HUNTERS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/3/2006
SỐ NGƯỜI CHƠI	1-4
ESRB	Teen
HỆ MÁY	DS

Chính các mục chơi mạng rất đa dạng và hấp dẫn nêu trên đã tạo dấu ấn riêng và tạo khoảng cách khá xa giữa MPH với các game FPS xuất hiện trên handheld trước đây.

Bên cạnh phần gameplay được đầu tư công phu, Metroid Prime Hunters còn khiến nhiều game thủ phải ngạc nhiên trước lớp áo đồ họa 3D duyên dáng của mình (đặc biệt là với chất lượng phần cứng khá khiêm tốn của nền DS khi so với nền PSP). Chất lượng đồ họa của game đủ sức làm hài lòng những fan khó tính nhất thông qua việc sử dụng gam màu tươi tắn áp lên các lớp kiến trúc qua từng màn chơi, các hiệu ứng cháy nổ, các đoạn phim chuyển cảnh đều rất được chăm chút.

Không còn nghi ngờ gì nữa, với Metroid Prime Hunters, Nintendo đã chính thức đưa nàng cyber duyên dáng Samus Aran tự tin bước lên ngai vàng đang thiếu chủ của dòng game FPS trên hệ handheld bấy lâu nay. Chắc hẳn bạn cũng không muốn bỏ qua một tên tuổi tầm cỡ như MPH?

MINH CHÂU



ÔNG TRÙM NGÀNH GAME

Thông thường, mỗi khi đọc thấy tựa game có dính chữ Tycoon, chúng ta luôn nghĩ ngay đến dạng game mô phỏng - xây dựng phức tạp. Thế nhưng, có thể bạn sẽ nghĩ khác khi chơi Game Tycoon, một game xây dựng đơn giản đến mức "kỳ lạ" của hãng Atari. Game lấy ý tưởng dựa trên nền công nghiệp sản xuất trò chơi hiện đang phát triển rất mạnh. Bạn đóng vai chủ tịch (oai ghê chưa!) một công ty sản xuất trò chơi mới thành lập và chỉ đạo studio của mình phát triển các trò chơi ấn tượng trong làng game, để lấy danh tiếng và lợi nhuận rồi phát triển các dự án tiếp theo.

Trò chơi đơn giản ở chỗ bạn không cần phải xây bất kỳ một công trình nào trong suốt trò chơi. Nói đúng hơn, game gần như mô phỏng quá trình sản xuất một game hoàn chỉnh. Ban đầu, bạn phải đến ngân hàng để vay vốn rồi thuê mướn lập trình viên, họa sĩ và nhạc sĩ từ trường đại học; tự tạo hoặc thuê engine phát triển game. Sau đó bạn phải tính đến cả khâu phát hành, quảng bá và xin giấy phép để đưa sản phẩm lên quầy hàng. Nói tóm lại, bạn chỉ phải tính toán chi tiêu số vốn sao cho hợp lý và điều phối nhân viên thực hiện công việc. Càng nhiều người tham gia dự án càng rút ngắn được thời gian hoàn thành, nhưng bù lại số tiền phải trả càng tăng vọt. Nếu có đủ tiềm lực, sau này bạn có thể tự mình làm một engine riêng thay vì phải thuê từ hãng thứ ba (giá không rẻ chút nào đâu nhé!).

Một số lưu ý nhỏ bạn cần quan tâm như số tiền vay ngân hàng sẽ bị tính lãi suất/năm... "cắt cổ". Vì vậy, bạn chỉ nên vay đủ số tiền mình cần. Ngoài ra, chu trình hoàn thiện một game còn được phát triển theo từng thời kỳ lịch sử. Ví dụ, đến thập niên 90 thì Internet phổ biến, lúc đó bạn mới có thể làm các game trực tuyến... Tương tự, bạn phải chờ một thời gian mới có thể mở rộng việc quảng cáo qua các trang web, hình ảnh in trên áo thun (trước đó chưa có công nghệ dập hình trên áo)... Chất lượng sản phẩm còn phụ thuộc vào trình độ của nhân viên và khả năng làm việc theo nhóm, được đánh giá theo các dấu sao.

Nói chung, cách chơi đơn giản nhưng để bắt đầu làm quen không dễ tí nào. Lý do là mục hướng dẫn của game được thực hiện quá tệ, chỉ có một trợ lý "đọc" các thao tác cần thực hiện để người chơi làm theo, thậm chí game còn không có cả phụ đề! Ngoài ra, con trỏ chuột cũng không thay đổi hình dạng để báo cho bạn biết chỗ nào nhấn được, chỗ nào không. Do đó, nếu muốn chơi thì thường bạn phải tự "mò", chứ không thể dựa vào hướng dẫn của game.

Bày bán trên quầy

Sự đơn giản của trò chơi còn thể hiện cả trong đồ họa. Game được thiết kế trên nền 2D và chỉ vỏn vẹn... vài nhân vật. Hầu hết các cảnh trong game được thiết kế sẵn, chuyển động nhân vật hơi thô và không tự nhiên; nhà cửa nghèo nàn về kiến trúc với các món đồ bày biện sơ sài. Về sau, khi công nghệ phát triển sẽ xuất hiện thêm các công trình mới nhưng nhìn chung vẫn không khá hơn là bao. Toàn bộ game chỉ có vài bản nhạc nền, nghe rất buồn ngủ!

Rõ ràng Game Tycoon là một trò chơi quá đơn giản nếu so với các game cùng loại. Liệu với cách chơi hoàn toàn... không nổi bật như thế này, game có thu hút được đối tượng nào không?

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Tri Synergy
Phát hành: Beat Games
Thể loại: Xây dựng / Mô phỏng
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 22/3/2006

Ưu: Cách chơi đơn giản.
Khuyết: Đồ họa nghèo nàn, âm thanh không đặc sắc, thiếu sáng tạo trong lối chơi, mau chán.

Cấu hình tối thiểu: PIII 600 MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 4 MX trở lên; HDD 300MB; Windows 98 SE/ME/200/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,5 GHz hoặc AMD AthlonXP 1600+ trở lên; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 4 MX trở lên.

điểm tin

■ **Theo thông tin từ Ensemble Studios và Microsoft,** phần mở rộng của Age of Empires III hiện đang trong giai đoạn thực hiện. Trong phiên bản này sẽ xuất hiện thêm 3 phe thổ dân châu Mỹ, phần chơi chiến dịch mới cùng một số thay đổi trong lối chơi. Dự tính, game sẽ ra mắt vào mùa thu năm nay.

■ **Firefly Studios (Stronghold) sẽ hợp tác với Firaxis Games,** studio lừng danh của ngài Sid Meier (Civilization), để thực hiện một game xây dựng quản lý mới – CivCity: Rome. Trong trò chơi mới này, người chơi sẽ được giao quản lý và xây dựng một đế chế, từ những thôn làng nhỏ ban đầu cho đến hàng trăm công trình lớn của một thành phố về sau. Game CivCity: Rome dự kiến sẽ ra mắt vào mùa hè năm nay.

■ **CDV cho biết sẽ tung ra bản mở rộng dành cho Cossacks II với tên gọi - Battle for Europe.** Bản mở rộng này bao gồm 4 chiến dịch, 6 màn skirmish, 10 màn chơi mới cùng 3 trận đánh lịch sử: Waterloo, Leipzig và Borodino. Ngoài ra, nhà phát triển GSC Game World sẽ nâng cao phần AI cũng như đẩy mạnh hỗ trợ mục chơi mạng của game.

■ **Theo nguồn tin từ Joytiq.com,** sau thành công vượt bậc của Call of Duty 2, Activision hiện đang lên kế hoạch để tung ra hai phiên bản kế tiếp. Một bản (chưa biết tên) vẫn tiếp nối đề tài WWII đưa người chơi trở lại với chiến trường Normandy, trong khi game còn lại – Call of Duty: Modern Warfare, sẽ chuyển sang cuộc chiến chống khủng bố hiện đại. Dự kiến trong lối chơi của bản đầu sẽ có một số thay đổi đặc biệt.

■ **Sau hai phiên bản chính (và một phụ) "phiêu lưu" cùng Microsoft,** dòng game Dungeon Siege đã quyết định chọn 2K Games làm "bạn đồng hành" mới. Theo đó, hãng phát hành này sẽ phân phối hai sản phẩm Dungeon Siege sắp tung ra. Đầu tiên là phần mở rộng của Dungeon Siege II với tên gọi Broken World dành cho PC, bản game còn lại – Dungeon Siege: Throne of

Ngoan nào, đưa em về tổ với mẹ nhé!

CUỘC CHINH PHỤC HẠT DẺ

Hiện nay, trong lĩnh vực sản xuất phim hoạt hình tồn tại một xu thế dễ nhận thấy: sẽ có ít nhất một game "ăn theo" như Shrek, Robots, rồi đến Chicken Little, The Incredibles hay Curious George... Bộ đôi phim-game Ice Age 2: The Meldown (IA2) cũng đã sớm ra mắt.

Nếu đã từng thưởng thức phần đầu của phim, chắc bạn vẫn còn nhớ bộ ba nhân vật chính - voi mamút Manny đạo mạo, cọp Diego nóng tính và chồn lười Sid láu lỉnh. Hẳn bạn cũng chưa quên một nhân vật phụ, cực kỳ vui nhộn, đó là chú sóc nhỏ Scrat suốt ngày tìm cách lấy bằng được hạt dẻ khoái khẩu. Có lẽ do trong phim, Scrat không được nhiều đất diễn cho lắm nên đến với phiên bản game, nhà sản xuất đã ưu ái dành ngay vai chính cho sóc.

Và dĩ nhiên, hành động của Scrat trong game chẳng khác mấy: đi theo "tiếng gọi" của những hạt dẻ thơm ngon. Có khác chăng, thay vì chỉ có một hạt duy nhất như phim, Scrat sẽ được "thết đãi" những bữa tiệc với hàng đống hạt cần thu lượm gồm nhiều loại khác nhau. Mỗi loại hạt dẻ sẽ có số điểm từ 1, 5 đến 20 điểm/hạt - chắc tùy vào độ... "cao cấp" của chúng! Nhiệm vụ của Scrat cũng chỉ có thế, thu lượm càng nhiều càng tốt (mỗi màn bạn kiếm hơn 1000 điểm là bình thường). Tuy nội dung đơn giản, nhưng nhà sản xuất đã đa dạng hóa lối chơi bằng cách "cấp" cho Scrat nhiều kỹ năng như đào bới, đánh hơi hay khả năng tự vệ bằng chiếc đuôi rậm cùng tài ném đá để chống lại chó sói, tê giác, gấu...

Xen kẽ trong game là những nhiệm vụ, thử thách nhỏ mà Scrat phải hoàn thành như rón rén "chôm" hạt dẻ không cho cọp Diego biết, giúp đại bàng mẹ thu gom các chú chim non bị rơi khỏi tổ hay tìm đồ ăn cho chú gấu đói bụng (chú ta sẽ trả ơn cho bạn bằng một cách rất buồn cười đấy). Bên cạnh "minh tinh" Scrat, bộ ba Manny, Diego và Sid vẫn có mặt nhưng chỉ xuất hiện trong các mini-game xen kẽ (vốn không thể thiếu với game "Platform" như IA2).

Phần hình ảnh của game được thể hiện khá tốt. Mặc dù không có hiệu ứng đồ họa nổi bật, nhưng các màn được thực hiện rất sống động (nhất là màn tại khu rừng với những tán cây, bụi cỏ xen những đụn tuyết chưa kịp tan, trông thật hài hòa và bắt mắt). Thêm vào đó, từ mô hình nhân vật cho đến cử động không thua gì trong phim.

Camera của IA2 hoạt động tương đối khá khi cung cấp cho người chơi những góc nhìn thoáng. Tuy vậy, bạn sẽ gặp khó khăn khi chuyển đổi góc nhìn do việc xoay chuyển rất chậm chạp mà game lại không hề cung cấp chức năng thay đổi độ nhạy chuột. Một điểm đáng phàn nàn khác là các đoạn phim rất đáng xem (lấy từ phim) lại chỉ có độ phân giải quá thấp 640x480?

Những lỗi trên của IA2 đáng được châm chước bởi lối chơi đa dạng, vui nhộn, đồ họa bắt mắt cùng sự góp mặt của dàn diễn viên lồng tiếng "gạo cội" như Ray Romano, John Legulzamo IA2 xứng đáng là một game dành cho mọi lứa tuổi.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Eurocom Entertainment Software
Phát hành: VU Games
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 14/3/2006

Ưu: Lối chơi đa dạng, vui nhộn, đồ họa bắt mắt.
Khuyết: Camera xoay chuyển chậm, các đoạn phim có độ phân giải thấp.

Cấu hình tối thiểu: P4 1,4GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 4 Ti4200 trở lên; HDD 1,4GB; Windows 2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,7GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX 5600 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon64 X2 3800+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.

Agony dành cho máy chơi game cầm tay PSP. Cả hai trò chơi dự tính sẽ được tung ra vào mùa hè năm nay, trước khi bộ phim In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale trình chiếu.

■ **Vừa mới được lưu danh trên "Đại lộ Game" (Walk of Game) không lâu,** ngài Sid Meier lại tiếp tục làm giới gamer xôn xao khi tiết lộ đang thực hiện Sid Meier's Railroads! – một game quản lý xây dựng đường sắt. Trong trò chơi này, người chơi sẽ điều hành mọi công việc của "đế chế" đường sắt, vận hành đủ loại tàu hỏa từ loại chạy bằng hơi nước cổ lỗ cho tới những chiếc xe điện hiện đại, đối đầu với những âm mưu phá hoại của đối thủ và cả những băng cướp nguy hiểm. Dự tính game sẽ xuất hiện vào mùa thu năm nay.

■ **Dù vừa tung ra thị trường nhưng Civilization IV** đã lập tức chen chân vào "top" 10 game PC bán chạy nhất trong thời gian vừa qua. Thừa thắng xông lên, 2K Games cho biết phần tiếp theo của trò chơi – Warlords hiện đang được Firaxis Games thực hiện và sẽ sớm ra mắt trong thời gian ngắn sắp tới (mùa hè). Ở phiên bản này, game sẽ có thêm 6 màn chơi Scenario, một số đơn vị quân, tài nguyên, dân tộc và các kỳ quan mới.

■ **Nối gót danh sách các game có phần mở rộng,** The Movies cũng sẽ tung ra bản tiếp theo với tên gọi – Stuns & Effects. Phiên bản này sẽ thêm vào các kỹ xảo điện ảnh, những pha đóng thế mạo hiểm, một số kỹ thuật và công nghệ làm phim mới. Ngoài ra game sẽ có thêm nhiều phục trang, bối cảnh dựng phim mới cũng như nâng cấp cho chế độ Advanced Movie Making. Dự tính, "phim trường" khởi động vào mùa xuân năm nay.

■ **Một thỏa thuận phát hành đã được ký kết giữa CDV Software và Ascaron Entertainment.** Theo đó, CDV sẽ đảm trách việc điều phối hai sản phẩm của Ascaron ở thị trường Bắc Mỹ. Bao gồm, Tortuga – Two Treasures, một game hành động phiêu lưu lấy đề tài hải tặc sẽ ra mắt vào mùa hè năm nay. Kế đến là game khoa học giả tưởng Darkstar One, sẽ xuất hiện trong tháng 9 tới.

Chìa khóa quyền năng

Dí dỏm, nhẹ nhàng nhưng vẫn không giảm nét đặc trưng của game phiêu lưu tìm đường, đó là thông điệp mà nhà sản xuất Deck 13 thể hiện trong Ankh - Chìa Khóa Quyền Năng.

Cần phải giải thích thêm rằng Ankh mang ý nghĩa là "sự sống". Mang biểu tượng hình thập tự - chìa khóa tượng trưng cho sự vĩnh hằng ở Ai Cập cổ đại, Ankh thường xuất hiện trên tranh vẽ trong các ngôi mộ của người Ai Cập. Ankh cũng là mục tiêu săn đuổi của các thần thánh muốn thoát khỏi thế giới âm u của bóng tối, điển hình là Osiris - mệnh danh là vị thần nắm giữ linh hồn của nhân loại. Dường như việc "cân đo đong đếm" sự sống, cái chết đã làm Osiris nhàm chán. Ông ta muốn được nhìn ngắm ánh nắng rực rỡ trên dương thế, mà để đạt được điều đó thì cần phải có Ankh...

Chỉ một lần nghịch ngợm cùng các bạn trong kim tự tháp mới do cha mình thiết kế, Assil, cậu bé Ai Cập hiếu động đã vô tình làm vỡ 7 cái vại. Hậu quả là cậu phải mang trên người một lời nguyền hiểm độc và cây thập tự Ankh. Không chỉ tìm cách thoát khỏi lời nguyền trước khi quá muộn, Assil còn phải đối mặt với âm mưu của thế giới bóng tối - tìm cách chiếm chiếc "chìa khóa quyền năng" đeo trên cổ cậu. Đến đây, chắc bạn tưởng tượng mình sẽ có một cuộc phiêu lưu kỳ thú trong khung cảnh tăm tối rờn rợn với tiếng gọi văng vẳng của thần chết? Nếu nghĩ vậy, bạn sẽ bị bất ngờ bởi sự vui nhộn trẻ trung mà game mang đến!

Với màu sắc tươi tắn của cát vàng dưới ánh nắng mặt trời chói chang, bạn sẽ luôn thích thú bởi những câu thoại hài hước và những hành động "Thượng Đế cũng phải cười" của các nhân vật. Một bà chủ quán béo tốt chiến đấu với lũ mèo trộm thức ăn bằng cách một tay xoay vòng vòng con mèo tội nghiệp trên không, tay kia hăng say đấu tay đôi với một con mèo khác cũng tội nghiệp không kém! Một ông chủ buôn bán nô lệ điệu đàng, nhất quyết chỉ uống ly cocktail khi nó được cắm thêm cái dù trang trí... Tất cả những tình huống gây cười đó, mang đến cho Ankh một phong thái nhẹ nhàng, tăng hứng thú cho công việc tìm kiếm và lắp ráp đồ vật vốn khá khô khan.

Ankh thuộc thể loại game nhấn và trỏ chuột ở góc nhìn người thứ ba. Vì vậy, khi dùng chuột rà soát các vật thể "nghi vấn", bạn nên đọc thật kỹ chú thích từng hành động tương ứng với sự biến đổi của trỏ chuột, để xử lý. Mọi hành động như lắp ráp, kích hoạt đều sử dụng chuột phải, muốn đọc nhật ký nhiệm vụ thì nhấn nút Tab. Cách điều khiển cũng rất dễ bạn nhỉ!

Game được xây dựng với phong cách hài hước, vì thế màu sắc được phối rất trẻ trung, tươi sáng, còn nhân vật thì có dáng dấp rất ngộ nghĩnh. Tuy nhiên, đồ họa chưa thật đẹp mắt do có quá nhiều răng cưa và đôi khi góc nhìn chưa hợp lý. Bù lại, phần âm thanh vui nhộn thì thật tuyệt. Điều làm người viết thích thú là bản nhạc trong game rất hay cộng thêm phần... uốn éo múa minh họa của các nhân vật - vui mắt lại vui tai!

Mở đầu bằng tràng cười sảng khoái bởi bản nhạc hay, phần trình diễn khá hài hước của dàn nhân vật là bước khởi đầu khá tốt cho chuyến phiêu lưu. Muốn biết Ankh có quyền năng huyền bí như thế nào, hay chỉ đơn giản là... cái mở nút chai, cậu bé Assil sẽ chỉ cho bạn biết ngay!

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Deck 13
Phát hành: Bhv Software
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 17/3/2006

Ưu: Phong cách hài hước, hóm hỉnh, âm thanh vui nhộn.
Khuyết: Đồ họa chưa đẹp, vị trí đặt đồ vật khó thấy, dễ bị sót.

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GH+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 800MB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 1CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4GHz hoặc AMD AthlonXP 2400+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB ATT Radeon 9700.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA Geforce 6200 128MB; MB MSI K8N Neo3.

■ **Diabolique: License to Sin – một game hành động góc nhìn thứ ba,** vừa qua đã được nhà phát hành Playlogic International đổi tên thành Infernal. Giải thích cho việc này, Playlogic cho biết là "để phù hợp với hình thức và nội dung của game". Game hiện đang được Metropolis Software phát triển và dự kiến ra mắt vào cuối năm 2006.

■ **Ở mặt trận game trực tuyến,** "ông lớn" Webzen vừa ký xong một thỏa thuận với Red 5 Studios để giành quyền phát hành dự án game MMO đầu tiên của studio này (chưa biết tên). Tuy chỉ là tân binh trong làng game trực tuyến, nhưng đội ngũ của Red 5 Studios lại là những người kỳ cựu từng thực hiện World of Warcraft, Diablo II, Starcraft và Warcraft III.

■ **Danh sách các hãng phát triển game sử dụng engine Unreal 3 vừa "kết nạp" thêm một thành viên mới,** đó là hãng THQ. Jack Sorensen, phó chủ tịch điều hành của THQ cho biết "Dựa trên những kỹ thuật của Unreal 3, chúng tôi sẽ hoàn thiện engine của mình để đáp ứng nhu cầu phát triển trò chơi dành cho PC lẫn thế hệ console mới". Hiện tại, THQ giữ kín tên các trò chơi sẽ sử dụng engine mới.

■ **Sau khoảng thời gian gia công game cho một số studio,** Obsidian Entertainment đã quyết định tự mình thực hiện trò chơi riêng. Hãng phát triển game nhập vai lừng danh này (tiền thân là Black Isle Studios) cho biết sẽ phát triển một game RPG dành cho PC và thế hệ console mới với sự trợ giúp từ phía Sega. Về phần mình, Sega tạm thời giữ kín thông tin dự án đang thực hiện.

■ **Sau khi đối thủ EA giành được quyền phát hành Crysis – một game FPS mới toanh của Crytek (Đức),** Ubisoft liền ra tay "trả đũa" bằng cách ký một thỏa thuận dài hạn với hãng phát triển trò chơi trên để nắm trọn quyền sở hữu thương hiệu Far Cry cũng như CryENGINE. Thỏa thuận này đồng nghĩa với việc Ubisoft có toàn quyền sử dụng và phát triển các game Far Cry đã và sắp được tung ra thị trường, đồng thời được áp dụng engine trên vào các sản phẩm khác. Phải chăng Ubisoft đã "đánh hơi" được sự nguy hiểm từ EA, nên quyết định đi trước một bước?

MU VIỆT NAM - PHÁO ĐÀI CRYWOLF

Crywolf là bản đồ mới trong phiên bản cập nhật ngày 28/04/2006 của MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng (*www.muonline.vn*). Với Crywolf, MU Việt Nam phiên bản mới sẽ có cuộc "thay máu" ngoạn mục để tạo bất ngờ cho game vốn hết sức quen thuộc.

Pháo đài Crywolf

Crywolf nằm phía đông nam khe núi Loren, nơi liên quân của 4 bộ tộc Hiệp Sĩ - Pháp Sư - Đấu Sĩ - Nhân Thần đang chống lại sự phục thù của Ma Vương Kundun. Nhờ có địa hình hiểm trở, Crywolf trở thành vị trí chiến lược nhằm ngăn chặn Kundun tiến về phía bắc. Để dọn đường, Kundun chỉ thị Lemulia phái quân đoàn ma tinh nhuệ do Balgass đứng đầu tấn công Crywolf.

Biết Crywolf rất vững chắc, khó có cơ hội giành thắng lợi nếu tấn công trực diện nên Balgass đã cho trinh sát tìm điểm yếu của pháo đài. Cuối cùng, hắn cũng tìm được tử huyệt của Crywolf nằm tại pho Tượng Thần Sói ở trung tâm pháo đài. Đây sẽ là tâm điểm của phe tấn công lẫn phe phòng thủ.

Trận chiến Crywolf

Trận chiến bảo vệ Crywolf diễn ra với quy mô rất lớn, tất cả game thủ trong một máy chủ phải cùng sát cánh chống lại quân đoàn ma của Balgass. Quân ma chia thành 3 cánh, mỗi cánh gồm 2 trung đội do Nữ thần bóng tối chỉ huy, tấn công vào 3 cánh cổng của pháo đài Crywolf.

Bản đồ địa hình Crywolf

Khó khăn của game thủ trong trận chiến này chính là chiến thuật và sức chịu đòn bền bỉ của đội quân ma quỷ. Chúng có mưu lược chiến đấu sắc sảo nhờ kỹ thuật lập trình game hiện đại, có sự trợ giúp hồi máu cho quái vật của các Nữ thần bóng tối, lại còn thêm khả năng hút mana và nội lực game thủ của Tử thần nên sẽ là những trở ngại rất lớn. Đây không còn là cuộc chiến của từng nhóm như ở "Quảng Trường Quỷ" hay "Huyết Lâu" mà là của cả cộng đồng cư dân trên lục địa MU với nhiệm vụ riêng cho mỗi dòng nhân vật.

Muốn chiến thắng, game thủ phải thực hiện song song 2 nhiệm vụ: Bảo vệ được Tượng Thần Sói đến phút cuối cùng và đánh lùi Balgass cùng quân đoàn của hắn.

Việc đánh lùi quân địch diễn ra như các trận đánh khác, nhưng việc bảo vệ Tượng Thần Sói là hết sức khó khăn. Đầu tiên, các game thủ phải tạo được giáp bảo vệ cho Tượng Thần Sói. Điều kiện cần và đủ là phải có 5 nhân vật Thánh Nữ có cấp độ trên 350 liên thông nội lực với 5 bệ thờ quanh tượng. Liên thông nội lực thành công sẽ tạo được giáp bảo vệ và độ bền của nó đúng bằng tổng lượng máu của các Thánh Nữ liên thông với bệ thờ. Nếu một Thánh Nữ chết thì độ bền sẽ giảm tương ứng với lượng máu của Thánh Nữ đó. Theo đánh giá của cộng đồng game thủ Hàn Quốc, Crywolf là một sự kiện hấp dẫn hơn cả Công Thành Chiến.

Hơn 50 hiệu ứng hình ảnh

Nhờ kỹ thuật đồ họa sắc sảo, hình ảnh "gần 3D" mặc dù không thay đổi được góc nhìn nhưng những trận đánh trong Crywolf có ấn tượng hoành tráng không thua gì cảnh chiến đấu giữa người và quỷ trong phim "Chúa tể những chiếc nhẫn". Kỹ năng, phép thuật của các dòng nhân vật Tiên Nữ,

Phù Thủy, Chiến Binh, Đấu Sĩ, Chúa Tể cũng như quái vật được thi triển hết sức đẹp mắt. Lần đầu tiên trong MU Việt Nam, Tiên Nữ được đề cao, trở thành linh hồn của trận chiến khi nắm giữ trọng trách bảo vệ Tượng Thần Sói.

Dành cho mọi game thủ

Một sự kiện hấp dẫn không cần quá phức tạp. Các yếu tố đem lại thành công hay thất bại trong sự kiện này rất đơn giản nhưng gây ấn tượng sâu sắc. Không phức tạp như "Công Thành Chiến" với quá nhiều công đoạn và chỉ dành riêng cho những người trong liên minh, Crywolf là chiến trường chung cho mọi game thủ có cấp độ 10 trở lên, nhưng đòi hỏi tinh thần đồng đội rất cao, chiến thuật sắc sảo, sự am hiểu lẫn nhau của game thủ trên toàn lục địa. Hơn thế nữa, Crywolf tạo thành mối dây liên kết game thủ sát cánh chiến đấu chống lại kẻ thù chung.

HUỲNH QUỐC TRUNG

THÔNG TIN GAME

Tên Game: MU Việt Nam
Thể loại: MMORPG
Phát triển: Webzen
Phát hành: FPT Telecom
Ngày phát hành: 28/04/2006

Cấu hình tối thiểu: Pentium II 300MHz; RAM 32MB; Card đồ họa 3D (Voodoo2, TNT); HDD 200MB; Windows 98/2000/XP
Cấu hình đề nghị: Pentium II 550MHz; RAM 64MB; Card đồ họa 16MB Voodoo3 hoặc TNT2 (hoặc cao hơn).

■ **Với vị trí gần như "độc tôn" trong thể loại game nhập vai,** BioWare hầu như không còn đối thủ để cạnh tranh và thế là hãng này bắt đầu "dòm ngó" sang mảng game trực tuyến. BioWare Austin (Texas, Hoa Kỳ) ra đời, với mục tiêu hướng về mảng game trực tuyến, dựa trên những kinh nghiệm có được từ các game nhập vai lừng danh của mình. Hiện tại, chưa biết studio trên có những dự án game trực tuyến nào.

■ **Hãng Dell cho biết từ 22/3/2006** sẽ bắt đầu nhận đơn đặt hàng cho XPS 600 Renegade, model máy tính để bàn mới chuyên dùng cho việc chơi game. XPS 600 Renegade sử dụng 3 BXL chuyên dụng: BXL hệ thống chung (general system processor) là chip lõi kép Pentium 965 Extreme Edition của Intel, được ép xung lên đến tốc độ 4,26 GHz; card đồ họa sử dụng công nghệ Quad-SLI của NVIDIA với 4 GPU GeForce 7900 và BXL vật lý PhysX của AGEIA. XPS 600 Renegade còn được trang bị màn hình phẳng 30", bàn phím phát sáng, chạy hệ điều hành Windows XP Pro. Giá trọn bộ là 9.930 USD.

■ **Blizzard vừa công bố một kế hoạch mới ở hải ngoại cho trò chơi World of Warcraft.** Theo đó, Blizzard sẽ tiếp tục tập trung kinh doanh tại Trung Quốc và đang tích cực tìm kiếm, thảo luận nhiều cơ hội cộng tác với các đối tác địa phương tại nước này trong việc tham gia phát triển bản mở rộng của trò chơi World of Warcraft: The Burning Crusade, đặc biệt là mời gọi The9 Interactive – đối tác hiện thời của Blizzard trong việc phát hành WoW tại Trung Quốc – để đàm phán về bản mở rộng WoW sắp đến và phát hành trò chơi này.

■ **Một thông tin của tạp chí Official Xbox Magazine (OXM)** được đăng trên diễn đàn của *GameSpot.com* xác nhận trò chơi bắn súng nổi tiếng trên hệ PC của hãng Monolith là F.E.A.R sẽ có mặt trên hệ máy Xbox 360. OXM hứa hẹn sẽ cung cấp những screen-shot đầu tiên của trò chơi này trên Xbox 360 vào ấn phẩm tháng sau, dù tính đến thời điểm này, vẫn chưa có bất cứ thông tin nào từ hãng phát hành VU Games.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

FARCRY INSTINCTS
BẢN NĂNG SINH TỒN

Sau khi đặt chân lên thánh địa XBOX, thương hiệu Far Cry của ông bầu Ubisoft tiếp tục gặt hái vô số thành công không kém gì người anh cả ra mắt trên PC trước đó. Nối tiếp những thành công đã đạt được, Far Cry Instincts (FCI) Evolution nhanh chóng tái ngộ các fan, đúng sáu tháng sau ngày ra mắt của Far Cry Instincts.

Vài tháng sau chuyến phiêu lưu bất đắc dĩ tại vùng đảo Jacutan, chàng thợ lái Jack Carter xoay xở tìm kiếm chiếc thuyền mới để phục vụ nhu cầu mưu sinh của mình. Đọc trộm được những suy nghĩ của Jack, cô nàng phóng viên xinh đẹp Kade quyết định đề nghị buôn bán những thông tin mật mà họ nắm được với cơ quan chính phủ, hy vọng kiếm được khoản tiền kha khá trang trải cho ước mơ của Jack. Cả hai lập tức thuê một chiếc máy bay nhỏ quay trở lại vùng đảo Jacutan, địa điểm trao đổi thông tin mà không hề biết nguy hiểm đang rình rập…

Bên cạnh những màn đấu súng quen thuộc của game hành động, người chơi dễ dàng bắt gặp những năng lực mạnh mẽ mà Jack đã có từ phiên bản trước như khả năng phát hiện nhiệt độ của đối phương, hồi máu tự động, hất tung đối thủ lên không trung bằng những cái "tát" trời giáng… đan xen với những pha "stealth action" như khả năng đặt bẫy, tấn công từ phía sau. Song song đó, Evolution cũng tạo đôi chút khác biệt với người anh cả của mình bằng việc bổ sung những chi tiết mới nhằm "refresh" người chơi. Điển hình như giờ đây Jack có khả năng búng người lên các bờ tường, thân cây bên vệ đường nhằm quan sát, phục kích hiệu quả hơn. Danh sách vũ khí cơ bản như súng máy, bắn tỉa, súng lục,… của Jack giờ đây được bổ sung "molotov cocktails" (bom xăng), có khả năng thiêu rụi cả toán địch trong nháy mắt nhờ khả năng bắt lửa diện rộng trong tích tắc (đặc biệt là với địa hình rừng già đầy cỏ trong game). Ngược lại những quả mìn kèm theo bộ điều khiển từ xa "pipe bomb" lại vô cùng hữu dụng trong việc vô hiệu hóa các tháp canh thay vì phải lội bộ, leo cầu thang với nhiều rủi ro như trước đây. Tuy được thêm thắt vài nét mới nhưng điểm làm FCI Evolution gây thất vọng cho nhiều tay chơi chính là trình độ của các đối thủ máy không những không được cải thiện mà còn có dấu hiệu thụt lùi. Lắm phen, người viết phải ngạc nhiên khi thấy chúng vẫn bình tĩnh tản bộ dù đồng đội vừa mới bị hạ ngay trước mũi, hay ngồi ngoan ngoãn đáp trả bạn dù lựu đạn sắp kích hoạt chỉ cách vài sải chân.

Điểm sáng và hấp dẫn nhất của Evolution chính là tính năng mạng tuyệt vời, kế thừa đúng tinh thần mà FCI trước đó đã thực hiện thành công (với khả năng hỗ trợ tối đa 4 người trên cùng một máy hoặc 16 game thủ cùng lúc qua tính năng "Online"). Bên cạnh đó, bạn vẫn được tự do tạo chiến trường riêng cho mình bằng bộ công cụ chỉnh sửa khá trực quan. Nếu thích bạn vẫn có thể "import" các map mà mình đã tạo từ bản FCI trước đây để tranh tài cùng bè bạn. Chính khả năng hỗ trợ cho mục chơi mạng khá toàn diện đã giúp Evolution tạo được sức hút riêng ngoài phần chơi đơn như đã nêu.

Dù sử dụng lại hoàn toàn engine của phiên bản trước nhưng FCI Evolution vẫn thừa sức cống hiến cho người chơi những khung cảnh hùng vĩ, mê ly của hòn đảo nhiệt đới mà Jack Carter đang khám phá, từ những cánh rừng già xanh hút, bãi cát trắng thơ mộng,… đến các hiệu ứng cháy nổ mỗi khi xe của địch bị trúng đạn hay cảnh các tháp canh gãy đổ khi no đạn đều được tái hiện khá bắt mắt.

Nhìn chung, dù ít thay đổi đột phá và thời gian chơi đơn khá hạn hẹp, bù lại nhờ tính năng mạng sáng giá và thời điểm các tựa game "đình đám" nhất đều đang tập trung vào thế hệ console kế tiếp nên Evolution là lựa chọn khá phù hợp để các fan hành động trên XBOX tạm qua cơn khát trong những ngày oi ả này.

HUY VŨ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature
Ngày phát hành: 28/03/2006

Phát triển: Sumo Digital | **Phát hành:** Sega | **Thể loại:** Đua xe | **Hệ máy:** PS2-XBOX-PC-PSP | **ESRB:** Everyone | **Ngày phát hành:** 27/03/2006

OUT RUN 2006: COAST TO COAST

VUN VÚT qua BÃI BIỂN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bạn muốn trải nghiệm cảm giác vi vu theo gió dọc bãi biển xanh thơ mộng trong những chiếc Ferrarri đắt tiền? Đời thực có thể khá xa vời nhưng là dân hâm mộ đua xe trên console bạn có thể "nhấn ga" vào miền mơ ước với Out Run 2006: Coast to Coast của đại gia Sega.

Trong chế độ chơi đơn của Out Run 2006 người chơi sẽ lần lượt dạo qua bốn mục chơi khác nhau bao gồm Coast 2 Coast, Out Run, Heart Attack và Time Attack. Tuy tên gọi khác nhau nhưng mục tiêu đặt ra trong mỗi mục chơi hầu như không có nhiều khác biệt với nhiệm vụ vượt qua các mốc "check point" được bố trí trên lộ trình để trở thành người cán đích đến đầu tiên.

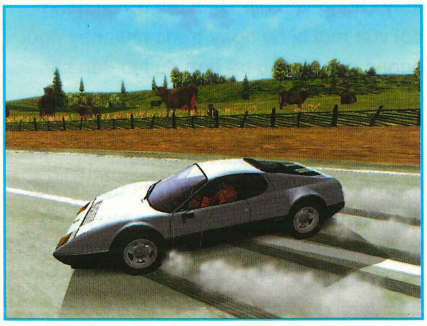
Tuy nhiên, để tránh cảm giác "biết rồi", bên cạnh kiểu đua đường trường truyền thống, bạn sẽ bắt gặp nhiều kiểu đua khác nhau được thể hiện rõ nhất trong mục Heart Attack. Ở mục chơi này bạn phải thực hiện lộ trình đua từng chặng theo đúng những yêu cầu mà cô bạn gái đặt ra. Như khi cô ta đưa ra thông báo "Dribble the beach ball", bạn phải chuyển hướng lái về phía quả banh khổng lồ đặt trên đường đi, nhằm đẩy nó vượt qua điểm tập kết càng sớm càng tốt. Với "Keep passing the car", bạn phải tìm cách qua mặt các "xế" trên đường chạy càng nhiều càng tốt... Tùy mức độ hoàn thành công việc trên mà thang điểm đánh giá từng chặng sẽ được cho theo mức A, B, C,... cũng dựa vào mức điểm này mà thái độ của bạn gái dành cho bạn sẽ khác nhau.

Sau mỗi chuyến tranh tài hả hê, người chơi sẽ tích lũy được lượng điểm "Out Run Miles". Bằng lượng điểm này bạn có thể mở thêm các vòng chơi mới, bài nhạc nền yêu thích hoặc mua thêm các kiểu xe Ferrari đắt tiền hơn. Với tổng cộng 13 mẫu xe Ferrari từ 360 Spider, F50,... đến Ferrarri Enzo, bạn sẽ "mê mệt" nếu là tay chơi chuyên tìm kiếm những bộ sưu tập.

Ngoài phần chơi đơn hấp dẫn Out Run 2006 còn cho phép bạn thưởng thức lại phần chơi trên máy Arcade – Out Run 2 SP hoặc tham gia tranh tài cùng bạn bè qua mục Multiplayer với khả năng hỗ trợ Live lên đến sáu tay đua trong cùng một thời điểm. Đây thực sự là mục chơi khá hấp dẫn mà bạn không nên bỏ qua nếu có dịp.

Song hành với cách chơi hay, vui nhộn, Coast to Coast được khoác lên mình bộ cánh khá hấp dẫn với những khung cảnh được áp hoạ tiết "rất bắt" mắt sau mỗi chặng "check point", từ cảnh hoa anh đào khoe sắc, ánh mặt trời rực rỡ trên những bãi cát trắng lãng mạn đến những cuộn khói mù mịt mỗi khi bạn thực hiện cú lết bánh đều được thực hiện khá công phu. Thật không quá khi cho rằng đồ họa rực rỡ của Out Run 2006 có thể xếp vào hàng tốt nhất hiện nay trong những game đua xe có mặt trên console nói chung. Nếu muốn luyện tay lái lụa Arcade sau những cuộc tranh tài cháy bỏng của Burn Out và NFS Most Wanted, bạn đừng bỏ qua cơ hội chìm đắm trong những chiếc Ferrarri "mê ly" với Out Run 2006.

NGUYỄN VĂN CHÂU



Tên game: Runaway 2: The dream of the turtle
Thể loại: Hành động
Phát triển: Ascaron Entertainment / Dinamic Multimedia
Phát hành: Pendulo Studios
Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

the dream of the turtle RUNAWAY 2

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Giấc mộng Đảo Rùa

Gần 3 năm về trước, trò chơi phiêu lưu Runaway: A Road Adventure đáng lẽ đã có thể khép lại, với kết cuộc người hùng "bất đắc dĩ" Brian vui vẻ sánh đôi cùng người đẹp Gina dạo chơi trên một hòn đảo nhiệt đới xinh đẹp. Thế nhưng, các fan lại... không muốn họ có cuộc sống thảnh thơi sớm như vậy, bởi vì Runaway là một trò chơi quá ư tuyệt vời với những tình tiết vừa hài hước vừa ly kỳ đặc sắc nên sau khi kết thúc, game vẫn khiến nhiều người tiếc nuối. Để không phụ lòng mong mỏi của các fan, hãng Pendulo Studios quyết định nối dài chuyến hành trình của đôi tình nhân này sang phiên bản tiếp theo Runaway 2: The Dream of the Turtle (Runaway 2). Một phiên bản có cái tên rất độc đáo, kích thích sự tò mò...

BỨC TRANH MUÔN MÀU

Chưa rõ cốt truyện mới của game sẽ được nhà sản xuất dẫn dắt như thế nào, nhưng xem qua đoạn phim quảng cáo (trailer) phải nói là khá hấp dẫn, với những khung cảnh hoạt hình và các thước phim hành động đẹp mê hồn! Xuyên suốt qua 6 chương, Runaway 2 đưa người chơi chu du qua hơn 100 khung cảnh mới trong game được phối màu rực rỡ, có địa hình và con người rất đặc trưng cho từng khu vực cụ thể. Đi lên phía Bắc, bạn gặp xứ Alaska có những rặng núi hùng vĩ, tuyết phủ quanh năm trắng xóa và lạnh đến nỗi người dân phải mặc áo lông thú phủ kín người. Di chuyển dần xuống phía Nam, người chơi đến với hòn đảo Hawaii xinh đẹp, rực rỡ, xem những điệu nhảy đặc trưng của địa phương và thưởng thức một ly cocktail bên túp lều nhỏ. Thậm chí, người chơi còn được phiêu lưu đến những cánh rừng già sâu hun hút, chui xuống một ngôi đền cổ xưa hay lặn xuống đáy đại dương... Dĩ nhiên, vì đây không phải là một chuyến du lịch hay một tuần trăng mật êm đềm nên Brian và Gina luôn phải đối mặt với những nguy hiểm khó lường. Rừng già có đầm lầy, sa mạc có cát lún và sau lưng họ luôn có kẻ xấu theo đuổi.

Một điều khiến các game thủ rất thích khi chơi Runaway là phong cách thiết kế 2D độc đáo, gợi nhớ đến trò "Lời nguyền Đảo Khỉ" năm xưa, nhưng bắt mắt hơn ở chỗ vẫn tạo được cảm giác hình khối thay vì "dẹp lép" như các phim hoạt hình trước đây. Tiếp tục phát huy truyền thống đó, Runaway 2 được các họa sĩ vẽ lại tỉ mỉ với nhiều chi tiết hơn, như rừng già có tông màu xanh chủ đạo, thực vật phong phú mọc chen chúc nhau, còn trên đảo bạn có thể chiêm ngưỡng bầu trời và biển xanh ngắt xa xa... Đặc biệt, các nhân vật mới xuất hiện trong bản game này đều có một phong cách tạo hình khác nhau, cũng như cá tính được bộc lộ không chỉ bằng hình dáng bên ngoài mà còn qua cử chỉ điệu bộ. Ví dụ, bạn sẽ bật cười khi bắt chuyện với một ông lão hói đầu, mồm rộng, răng to và cặp mắt được phóng đại qua đôi kính dày cộm, hay Gina sẽ trở nên gợi cảm hơn trong bộ đồ đi biển quyến rũ... Điều gây ngạc nhiên là nhân vật Brian cũng đã đổi khác: thay bộ tóc phủ trán là một mái đầu bù xù tổ quạ đầy cá tính, vứt bỏ cặp mắt kính thư sinh và điểm thêm chòm râu dưới cằm, trông Brian khỏe khoắn hơn; rất phù hợp với phong cách... "bụi đời" của hòn đảo nhiệt đới (bối cảnh chính trong game) với nắng, gió và sóng vỗ rì rào.

GIỮ NGUYÊN PHONG CÁCH

Ngoài những thay đổi kể trên, thì hầu như nhà sản xuất không thêm gì nhiều vào cách chơi cũng như bố cục, nên những ai đã chơi qua phần một rất dễ nắm bắt. Vẫn đi theo phong cách "trỏ và nhấn" (point & click) toàn dùng chuột để tương tác với môi trường và đồ vật, bạn sẽ dễ dàng biết được khi nào mình lấy được một món đồ dựa vào hình thù của con trỏ chuột: khi thì chuyển thành hình mũi tên, lúc thì hình kính lúp hoặc biến thành bàn tay. Một tính năng đặc biệt chỉ có ở phiên bản này là khi đụng phải một vật rất khó thấy, con trỏ sẽ chuyển sang chế độ "dò thông minh" giúp người chơi đỡ vất vả hơn...

Về phần thử thách, cũng giống như bất kì trò chơi phiêu lưu nào khác, đều được giải quyết thông qua các câu đố. Bạn phải sử dụng trí tuệ và kỹ năng để tìm các đồ vật và khéo léo kết hợp chúng. Nhiều khi cách kết hợp các món đồ rất khác với thực tế, chủ yếu dựa trên... sự tưởng tượng hài hước của tác giả, buộc bạn phải suy nghĩ nhiều hơn. Bạn phải tìm đủ các món đồ cần thiết, game mới cho ghép chúng lại. Một số nhân vật mới trong Runaway 2 mang tính dí dỏm, như con chó máy bầu bạn cùng Brian, khi cần thiết nó có thể đánh lạc hướng kẻ xấu...

Để không khiến đồ họa và âm thanh khập khiễng, nhà sản xuất đã lồng vào game những bản nhạc nhảy hiện đại, phối theo phong cách hip-hop thịnh hành trong giới trẻ, đủ để người chơi không thấy "buồn ngủ" khi luôn phải vắt óc giải quyết các câu đố.

BAO GIỜ?

Rất tiếc, vì Runaway 2 có thể sẽ không ra mắt trong năm nay, mãi đến tháng 10 này mới có bản tiếng Đức, trong khi bản tiếng Anh lại chưa lên lịch phát hành. Tuy nhiên, cũng không cần quá lo lắng vì hiện cũng có vài game phiêu lưu hay như Scratches, đủ cho chúng ta "nhâm nhi" chờ đợi Runaway 2.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Tên game: Enemy Territory: Quake Wars
Thể loại: Hành động

Phát triển: Splash Damage
Phát hành: Activison

Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

CUỘC CHIẾ KINH

Các fan của dòng game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) chắc vẫn chưa quên một trò chơi ra đời cách đây khá lâu nhưng cho đến nay vẫn được nhiều người nhắc tới: Return to Castle Wolfenstein (RTCW) của id Software. Được xây dựng dựa trên engine của Quake III, RTCW mau chóng gây tiếng vang lớn, được xếp vào hàng những trò chơi "kinh điển" của thể loại FPS và có mặt trong hầu hết các cuộc thi đấu game lớn lúc bấy giờ. Gần 2 năm sau, id Software và Activision thuê Splash Damage thực hiện bản mở rộng độc lập của RTCW chỉ dành riêng cho chơi mạng với tên gọi: Enemy Territory (rất ít người trong chúng ta biết đến phần mở rộng này). Phiên bản mới này lại tiếp tục khiến các gamer mất ăn mất ngủ không phải vì nó hoàn toàn miễn phí, mà vì sự hấp dẫn, gay cấn trong cách thức chơi mạng được xây dựng xuất sắc.

Giờ đây, sau 5 năm kể từ khi ET ra mắt, chúng ta lại sắp sửa được chứng kiến sự tái hợp của ba hãng trên trong game Enemy Territory: Quake Wars (QW), một game bắn súng chơi mạng được phát triển trên nền vững chãi của Enemy Territory ngày trước. Được biết, QW lấy bối cảnh vào thời điểm ngay trước khi những sự kiện trong Quake II diễn ra. Lúc này quân Strogg, một loài bạo tàn hiếu chiến, xua quân tiến đánh Trái Đất. Lực lượng phòng thủ Địa Cầu (Earth Defence Force) được thành lập để chống trả. Những binh đoàn hùng mạnh nhất, vũ khí, thiết bị tối tân nhất được cả hai phe huy động cho một cuộc chiến dữ dội và ác liệt...

CHIẾN TRƯỜNG TƯƠNG LAI

Tạo dựng nên một chiến trường ảo trong tương lai, nhưng lại muốn người chơi quên hẳn mình đang ở trong không gian ảo, đó là tham vọng mà Splash Damage không hề giấu giếm khi giới thiệu QW tại hội chợ giải trí điện tử E3 2005 vừa qua. Rất nhiều yếu tố hấp dẫn của QW đã được giới thiệu: sự tương tác giữa các người chơi, số lượng người chơi/màn, tính chiến thuật và khả năng phối hợp, sự rộng lớn và mức độ phức tạp của màn, vũ khí, trang thiết bị, phương tiện và binh chủng (class) mà người chơi có thể lựa chọn...

Tạo dựng nên một chiến trường ảo trong tương lai, nhưng lại muốn người chơi quên hẳn mình đang ở trong không gian ảo, đó là tham vọng mà Splash Damage không hề giấu giếm khi giới thiệu Enemy Territory: Quake Wars.

Đầu tiên, phải kể tới những mặt trận rộng lớn mà game mang đến. Để có thể xây dựng được những màn chơi đột phá về độ lớn của bản đồ (đối với dòng game FPS nói riêng), nhà phát triển đã ứng dụng công nghệ mới nhất gọi là Megatexture (do John Carmack, "bộ óc thiên tài" của id Software, tạo ra), một dạng công cụ giúp tự nhiên hóa bề mặt địa hình cực lớn mà không mất nhiều thời gian, công sức và sự trùng lặp thường thấy ở việc thực thi kết cấu bề mặt (texture) hiện nay.

EN
THIÊN

Chưa hết, Megatexture còn giúp "nhúng" thêm các hiệu ứng mô phỏng vật lý lên từng ô địa hình. Ví dụ: những chỗ gồ ghề của con đường đất có thể làm bánh xe chạy ngang nảy tưng lên.

Trong một môi trường rộng lớn và chi tiết như vậy, các phương tiện vận chuyển đóng vai trò cực kỳ quan trọng. Sẽ có rất nhiều loại phương tiện mà người chơi có thể điều khiển, không ít trong số chúng chuyên chở nhiều người (2 - 4 chỗ ngồi), một điều tất yếu quen thuộc đối với dạng game như thế này (dòng Battlefield là một ví dụ). Cả 2 phe Trái Đất và Strogg đều có những phương tiện đặc trưng từ hạng nhẹ cho đến hạng nặng, có thể điểm sơ qua như bên Trái Đất thì có xe jeep, xe bọc thép hay chiếc máy bay Anansi, một dạng xe bay kết hợp tốc độ của máy bay phản lực và tính cơ động của máy bay trực thăng, khá lợi hại trong rất nhiều tình huống. Phe Strogg thì có máy bay chiến đấu "ong bắp cày" (tạm dịch), máy bay cá nhân... nhưng "dữ dằn" nhất lại là con robot Goliath khổng lồ, tuy chậm chạp nhưng có lớp giáp dày và được trang bị hỏa lực cực mạnh. Và một điều đáng chú y là, để tránh mắc phải nhược điểm của dòng game Battlefield, nhà sản xuất tiết lộ các phương tiện sẽ rất dễ điều khiển, ngay cả với người mới tập chơi. Chưa biết "dễ" như thế nào, nhưng chắc chắn đây là tin rất vui cho những ai đã từng... vật vã với những chiếc máy bay "lái khó như quỷ" trong các game Battlefield trước đây.

CHIẾN THUẬT TRONG HÀNH ĐỘNG

Không chỉ đơn thuần là game FPS "bắn và chạy" bình thường mà còn là game chơi mạng nên QW rất chú trọng yếu tố chiến thuật trong từng màn, cụ thể là khả năng phối hợp nhóm của mỗi bên. Dạng chơi căn bản vẫn là chiếm cứ điểm, sau khi đã chiếm được một vị trí, đội của người chơi sẽ giành quyền kiểm soát khu vực xung quanh và dùng nó làm bàn đạp tiếp tục thôn tính các cứ điểm khác cho đến khi thắng cuộc. Mỗi cứ điểm chiếm được sẽ trở thành nơi tiếp tế, sửa chữa phương tiện, cũng là nơi hồi sinh (respawn) của các chiến binh.

Tùy theo người chỉ huy, mỗi trận đánh sẽ diễn biến theo nhiều kiểu khác nhau, và bạn, tùy theo vai trò của mình (medic cứu thương, engineer kỹ sư...) sẽ đóng góp một phần nhỏ để giành thắng lợi cho toàn đội. Gọi là "nhỏ" vì theo nhà sản xuất, mỗi màn chơi sẽ hỗ trợ từ 24 - 32 người, thử tưởng tượng xem: bấy nhiêu tay súng được đưa vào một chiến trường cực lớn với xe tăng, máy bay, robot khổng lồ... xuất hiện khắp nơi, bạn sẽ cảm thấy mình "nhỏ nhoi" đến nhường nào! Ngoài ra, sự khác biệt về binh chủng, khí tài, cách thức chiến đấu... của 2 phe Trái Đất và Strogg cũng sẽ mang đến nhiều yếu tố chiến thuật để người chơi khám phá và đưa ra những quyết định hợp lý, có lợi nhất, nhằm phát huy tối đa thế mạnh của phe mà mình tham gia.

Những lời giới thiệu tỏ ra khá ấn tượng khiến người chơi đôi khi có cảm giác đây là một game RTS (chiến lược thời gian thực) hơn là một game FPS. Riêng với người viết, chưa cần bàn đến yếu tố chiến thuật của game, chỉ cần nghĩ đến việc được tung hoành trong một "chiến trường ảo" hấp dẫn như vậy cùng với những người khác, chứ không phải là những con "bot" vô tri vô giác, là đã quá đủ để trông ngóng ngày ra mắt của trò chơi. Nhưng vẫn còn một trăn trở khác, đó là việc đồ họa của QW sẽ được dựng trên engine của Quake 4 (game thuộc dạng "sát" phần cứng khá dữ dằn), rồi khả năng hỗ trợ 24-32 người, chiến trường rộng lớn có sự tham gia của hàng đoàn chiến xa, máy bay, thêm hiệu ứng "khủng" của engine đồ họa nữa thì liệu cấu hình máy tính như thế nào mới có thể "cày" nổi đây, nhất là khi chơi online? Biết là vậy, nhưng đã lỡ yêu thích thể loại FPS, chúng ta không thể không trông chờ.

HUY NAM

Tên game: Call Of Cthulhu: Destiny's End
Thể loại: Phiêu lưu

Phát triển: Headfirst Productions
Phát hành: Hip Games

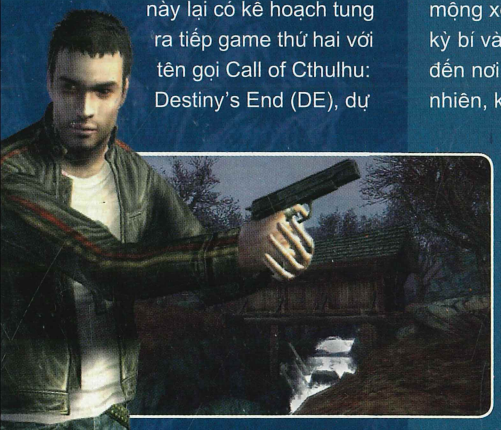
Call of Cthulhu DESTINY'S END

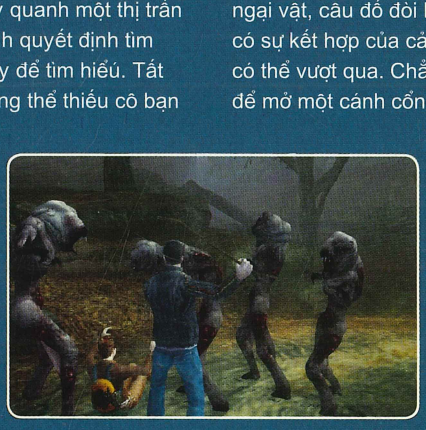
ĐOẠN KẾT ĐỊNH MỆNH

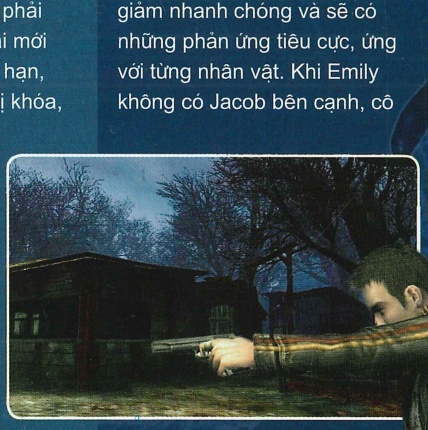
Headfirst đã chú trọng xây dựng cho Call of Cthulhu: Destiny's End một chế độ chơi nhiều người mà không phải game kinh dị nào cũng có.

Mặc dù còn khá xa lạ đối với độc giả Việt Nam, nhưng Howard Phillips Lovecraft (1890 -1937) từ lâu đã được thế giới công nhận là một trong những nhà văn hàng đầu của thế kỷ 20 ở thể loại truyện kinh dị. Các tác phẩm của ông, hầu hết là truyện ngắn, không những được đông đảo độc giả đam mê thể loại kinh dị - viễn tưởng trên toàn thế giới đón nhận mà còn tác động và ảnh hưởng rất lớn đến những nhà văn chuyên viết truyện kinh dị sau này, chẳng hạn Stephen King - "vua" truyện kinh dị hiện nay. Do vậy, cũng không có gì ngạc nhiên khi các tác phẩm của Lovecraft trở thành đề tài hấp dẫn cho các nhà làm game khai thác. Nổi bật nhất trong số đó là đề tài về truyền thuyết hư cấu Cthulhu Mythos, do Lovecraft nghĩ ra và sử dụng thường xuyên trong các bộ truyện của mình. Đề tài này đã được nhà phát triển Headfirst Productions thể hiện khá thành công với game Call of Cthulhu: Dark Corners on Earth (DCoE) trên XBOX (bản cho PC sẽ được phát hành ngày 21/04/2006). Sắp tới, hãng này lại có kế hoạch tung ra tiếp game thứ hai với tên gọi Call of Cthulhu: Destiny's End (DE), dự định ra mắt vào trung tuần tháng 10 năm nay.

Khác với DCoE vốn là game hành động góc nhìn thứ nhất, DE được xây dựng theo một phong cách hoàn toàn khác. Để khai thác và truyền tải tối đa yếu tố kinh dị của loạt truyện, Headfirst đã quyết định phát triển trò chơi theo hướng quen thuộc, thường thấy trong các game hàng đầu của thể loại này như Resident Evil hay Silent Hill. DE sẽ mang đậm chất "Survival - Horror" (phiêu lưu - kinh dị) với góc nhìn người thứ ba.







THỊ TRẤN KỲ BÍ

Câu chuyện trong game xoay quanh Jacob Armitage và Emily Carter. Jacob luôn bị ám ảnh bởi những cơn ác mộng xoay quanh một thị trấn kỳ bí và anh quyết định tìm đến nơi này để tìm hiểu. Tất nhiên, không thể thiếu cô bạn thân Emily bên cạnh. Địa điểm mà Jacob thấy trong mơ là Innsmouth, một làng chài nhỏ nằm tại khu vực trung tâm của bang Connecticut (Mỹ) đã bị bỏ hoang và trở thành một "thị trấn ma" sau những sự kiện kỳ quái. Hai người nhanh chóng nhận ra không chỉ có mình họ ở đó!

CÁCH CHƠI PHỐI HỢP

Như vậy, chúng ta có đến hai nhân vật chính để điều khiển, điều này sẽ tạo nên phong cách đặc trưng trong lối chơi game. Khác với những game khác, khi có nhiều nhân vật đi cùng với nhau, thường bạn chỉ điều khiển một nhân vật chính, còn các nhân vật kia do máy điều khiển. Trong DE, bạn phải liên tục thay đổi qua lại giữa hai nhân vật để giải quyết các tình huống - chướng ngại vật, câu đố đòi hỏi phải có sự kết hợp của cả hai mới có thể vượt qua. Chẳng hạn, để mở một cánh cổng bị khóa, bạn phải điều khiển Emily chui qua một đường hầm nhỏ (chỉ có cô mới chui vừa) đến phía bên kia mở cổng cho Jacob vào. Headfirst khẳng định: đây chỉ là một ví dụ nhỏ cho lối chơi "hợp tác" xuyên suốt trò chơi, vì trong game sẽ lồng ghép rất nhiều tình huống thú vị và phức tạp, đòi hỏi người chơi phải linh hoạt, động não rất nhiều.

Bên cạnh các câu đố - linh hồn của các game phiêu lưu - thì khía cạnh hành động (phải nói là không thể thiếu khi muốn lôi cuốn đông đảo người chơi) cũng được Headfirst đầu tư nhiều công sức. Cả hai nhân vật chính đều có những kỹ năng riêng: Jacob thể hiện sức mạnh cơ bắp qua các loại súng ống, vũ khí cận chiến, trong khi Emily lại có khả năng dùng năng lực tâm linh để đối phó với địch thủ. Tạm thời, các năng lực của Emily được nhà phát triển "giấu" kỹ, không chịu tiết lộ; ngược lại, qua các hình trong game (screenshots) hay các đoạn trailer, những pha hành động của Jacob được thể hiện khá rõ nét. Anh có thể sử dụng đủ loại vũ khí như súng lục, shotgun... thông qua góc nhìn ngang vai nhân vật (tương tự Resident Evil 4 hay Cold Fear). Chưa hết, khía cạnh hành động trong game còn hấp dẫn hơn nhiều biết cả hai nhân vật có khả năng kết hợp thực hiện các đòn tấn công cùng một lúc, có uy lực cao để trấn áp đối phương.

Thêm vào đó, khía cạnh "hợp tác" của DE càng nổi bật hơn nếu trong lúc chơi bạn không giữ được hai nhân vật ở bên nhau: tinh thần của họ sút giảm nhanh chóng và sẽ có những phản ứng tiêu cực, ứng với từng nhân vật. Khi Emily không có Jacob bên cạnh, cô sẽ lâm vào những ảo tưởng như tưởng tượng ra đủ loại kẻ thù vô hình ở xung quanh, thậm chí nghĩ rằng Jacob đã hoàn toàn bỏ rơi mình... Cũng nhờ phong cách này mà ngay từ đầu Headfirst đã chú trọng xây dựng cho DE chế độ chơi nhiều người mà không phải

Ngày phát hành: 19/10/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

X-MEN DỊ NHÂN
THE OFFICIAL GAME

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TÁI HỢP

Cuối cùng, những dị nhân X-Men làm nên tên tuổi cho hãng Marvel, cũng đã "xí" được một chỗ trên chiếc máy XBOX 360 tân tiến, bên cạnh những người anh em console khác. Vẫn đi theo xu hướng của các bậc đàn anh, trò chơi thuộc thể loại hành động nhưng sẽ có những thay đổi nhỏ cho phù hợp và tự để làm mới mình so với các bản game trước đây. Có điều, vì được phát hành với mục đích quảng bá cho bộ phim X3 sắp sửa ra mắt nên thay vì đặt một tựa game thật hay thì Activision lại chọn một cái tên "sặc mùi" thương mại, X-Men: The Official Movie Game (XMOMG).

Chưa biết nội dung game như thế nào nhưng theo tiết lộ của hãng Activision thì XMOMG sẽ do Chris Claremont, cha đẻ của loạt truyện X-men, viết kịch bản. Đồng thời, hãng cũng cho biết, game sẽ lấy bối cảnh và tình tiết chuyển tiếp giữa hai bộ phim X2 và X3 để giúp người chơi nắm rõ hơn về nội dung game. Cũng như vậy, hãng game sẽ làm việc chặt chẽ với đạo diễn bộ phim X3 để đảm bảo cả hai sản phẩm hỗ trợ cho nhau tốt nhất. Thậm chí, Activision còn hy vọng nếu có khúc mắc khi xem phim, người xem hoàn toàn có thể tìm thấy lời giải đáp trong trò chơi.

Không như X-Men United được phát hành gần đây nhất với số lượng nhân vật điều khiển được khá nhiều, XMOMG chỉ cho phép người chơi điều khiển 3 nhân vật chính là Wolverine, Nightcrawler và Iceman. Quá ít so với số lượng dị nhân bạn từng biết, nhưng đó cũng là ý đồ của nhà sản xuất để họ có điều kiện tập trung phát triển những kỹ năng độc nhất vô nhị của từng nhân vật hơn, thay vì áp dụng các kỹ năng tương tự cho nhiều nhân vật khác nhau.

Trong 28 nhiệm vụ của XMOMG, ba nhân vật chính là ba siêu anh hùng sẽ có những kỹ năng hết sức đặc sắc, hoàn toàn không trùng lắp. Chẳng hạn, Wolverine vốn mang bản tính của loài sói sẽ được phát huy kỹ năng cận chiến - sức mạnh phi thường kết hợp với đôi tay mang vuốt sắt và tốc độ di chuyển cao. Một mình Wolverine có thể tả xung hữu đột mà không sợ mất máu nhờ khả năng tự hồi phục theo thời gian.

Nightcrawler tuy không sở hữu sức mạnh nhưng với sở trường dịch chuyển tức thời, khó ai có thể tóm nổi gã dị nhân màu xanh lơ này. Phần lớn những màn chơi của Nightcrawler được thiết kế theo hướng Stealth Action nhiều hơn. Cứ tưởng tượng, đối phương vừa chực xông tới, bạn đã biến ra sau lưng hắn, chớp mắt lại thấy bạn vắt vẻo trên tường, tích tắc sau lại đu người trở lại mặt đất tặng cho hắn một cú quất đuôi... Trong phạm vi cho phép, Nightcrawler có thể biến tới bất kỳ chỗ nào mình muốn và một điểm nhỏ màu xanh sẽ xuất hiện khi bạn cần xác định vị trí chính xác. Nhân vật còn lại

GẶP LẠI RENDERWARE

"Tiếp thêm sức mạnh" cho đôi bạn trong cuộc phiêu lưu khám phá bí ẩn tại thị trấn Innsmouth là engine đồ họa khá nổi tiếng Renderware của hãng Criterion. Engine này không xa lạ gì nếu bạn đã từng chơi các game của Criterion như Burnout, Black hoặc những game của các hãng thứ ba, mà nổi nhất là loạt game lừng danh nhưng cũng đầy tai tiếng Grand Theft Auto! Tuy không thực sự mạnh mẽ và tích hợp đủ loại công nghệ hiện đại như engine khác, nhưng chí ít, Renderware cũng đáp ứng được tiêu chí: trò chơi có thể chạy tốt trên mọi hệ máy, từ console đến PC. Do vậy, bạn có thể yên tâm vì game chỉ yêu cầu cấu hình vừa phải nhưng vẫn đủ khả năng tái tạo khung cảnh âm u ghê rợn, đưa người chơi dắm chìm vào thế giới kỳ ảo, thú vị xen lẫn những hiểm nguy luôn chực chờ...

THÀNH CÔNG TIẾP NỐI?

Sau khi đã gặt hái thành công tương đối với tựa game DCoE, đội ngũ phát triển game tại Headfirst đồng thời cũng là các fan "hạng nặng" của tác giả

Lovecraft, có lẽ đang rất hăm hở và nôn nóng tung ra phiên bản mới với cách chơi lẫn nội dung hoàn toàn khác biệt. Liệu DE có được các fan của thể loại kinh dị chào đón một cách nồng nhiệt như người anh em DCoE?

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: X-Men: The Official Movie Game
Thể loại: Hành động
Phát triển: Z-Axis
Phát hành: Activision
Hệ máy: XBOX/PS2/X360/GC
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: 16/05/06
ESRB: Teen

Iceman tuy mới xuất hiện nhưng kỹ năng lại không hề thua kém bất kỳ dị nhân nào ta đã biết. Lấy khả năng điều khiển băng làm sức mạnh, Iceman có thể di chuyển rất nhanh trong không khí bằng cách tạo ra một đường trượt bằng băng và lướt đi trên đó. Tốc độ di chuyển tối đa Iceman đạt được là xấp xỉ 70 dặm một giờ, quá tuyệt để chu du khắp bản đồ rộng lớn. Khi giáp chiến, Iceman sẽ đóng băng hơi nước trong không khí tạo thành những quả cầu tuyết và ném về phía kẻ địch. Nếu những quả cầu tuyết vẫn không đủ mạnh để hạ gục đối thủ thì Iceman sẽ thổi ra luồng hơi lạnh, đóng băng ngay cả những con quái vật cứng đầu nhất.

Vì được thiết kế đa nền nên chưa biết game có tận dụng được hết những thế mạnh trên hệ XBOX 360 hay không nhưng với những gì thể hiện qua các tấm screenshots và trailer được công bố thì đồ hoạ của XMOMG rất tuyệt. Khu căn cứ trông thật hiện đại và to lớn, ánh sáng được tô điểm thêm bằng hiệu ứng tỏa sáng (glow) làm tăng tính huyền ảo. Các tuyệt chiêu thì sáng rực rỡ, đặc biệt là cảnh đối đầu giữa Iceman và con rắn lửa khổng lồ rất hoành tráng với gam màu tương phản, khói bụi mịt mù...

Cố gắng thoát khỏi thành kiến ăn theo phim là những game tầm thường, những game ra mắt gần đây đều ít nhiều tạo được hướng đi riêng, vừa hỗ trợ vừa phát huy những ưu điểm của phim. XMOMG cũng đang thực hiện rất tốt vai trò "nước đôi" của mình. Rõ ràng, nếu thành công, game sẽ không chỉ gây dấu ấn cho mình mà còn góp phần quảng bá cho bộ phim sắp công chiếu. Do đó, nhà sản xuất không ngừng đầu tư hoàn thiện trò chơi. Hơn ai hết, game thủ sẽ được hưởng lợi trước tiên.

HUY VŨ

ANS Computer

SIÊU THỊ MÁY TÍNH ANH NGHĨA

Khuyến Mại Hè sôi động

Giảm giá 30% cho 300 khách hàng đầu tiên và sớm nhất

★ Ổ cứng USB Flash: 512 Mb chỉ còn 16.8$

★ Ổ cứng USB Flash: 1 Gb chỉ còn 29.8$

★ Máy nghe nhạc MP3 (5 chức năng + màn hình Oled) 256 Mb giá chỉ còn 28.8$

Tháng khuyến mại từ 20/4 đến 20/5/2006

- Nơi cung cấp các sản phẩm tin học hàng đầu Việt Nam.
- Giá bán buôn đến tận tay người tiêu dùng.
- Cam kết bảo hành hỗ trợ sau bán hàng tốt nhất Việt Nam.

HÃY TRUY CẬP WEBSITE HTTP://WWW.999.COM.VN

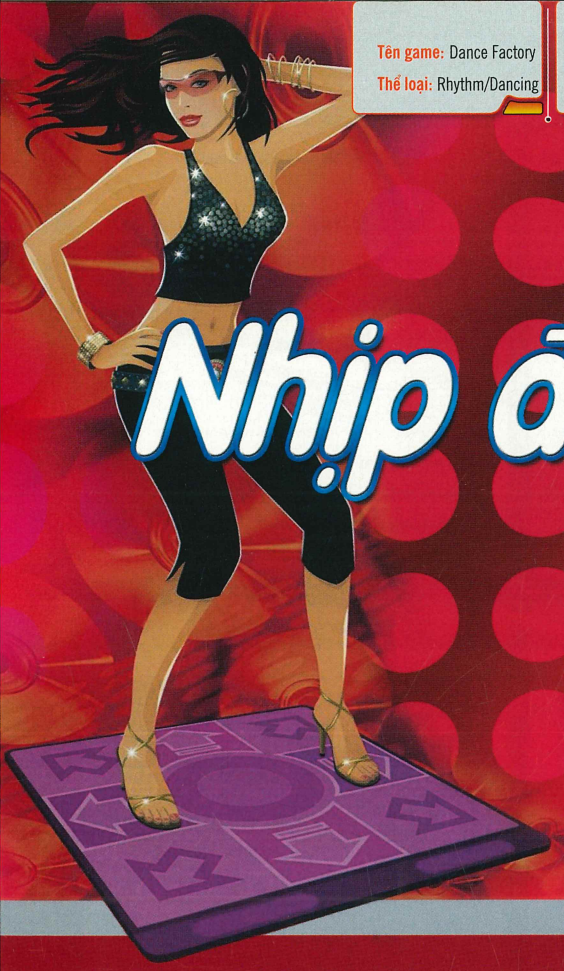
ĐỊA CHỈ
27 PHỐ THÁI HÀ ĐT: 04. 5372626
265 Cầu Giấy ĐT: 04. 7670350
16 TRƯỜNG CHINH ĐT: 04. 8691303

"Nơi đâu tốt nhất, chúng tôi tốt hơn"

Trăm nghe không bằng một thấy, hãy đến và cảm nhận.

Tên game: Dance Factory
Thể loại: Rhythm/Dancing
Phát triển: Codemasters
Phát hành: Codemasters
Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: Q3/06
ESRB: Everyone

PlayStation® 2



Nhịp điệu vũ trường

Dance Factory

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Bạn có để ý là hầu hết các trò chơi dành cho hệ console đều là những trò chơi hành động đối kháng, bắn súng ầm ĩ đến mức nghẹt thở không? Cũng dễ hiểu vì console vốn là thiên đường cho những thể loại game có tiết tấu nhanh nên các thể loại hành động được nhà sản xuất ưu ái đầu tư. Có điều, mặt trái của việc này là khiến mảng game cho hệ console trở nên bão hòa, thiếu hẳn những trò chơi mang tính sáng tạo mà vẫn hấp dẫn nhiều đối tượng khác nhau. Thiếu không có nghĩa là không có và Dance Factory là một trò chơi tập hợp đủ các tiêu chí vừa đơn giản vừa hấp dẫn mà lại không cần đến bất kì loại súng ống nào cả. Trò chơi lấy ý tưởng dựa trên các máy Beat Mania thường thấy trong các siêu thị.

Dành cho những ai chưa biết gì về Beat Mania thì đó là một loại máy trò chơi điện tử mô phỏng các điệu nhảy thông qua các mũi tên chạy trên màn hình. Khi muốn tham gia, người chơi sẽ bỏ đồng xu vào và nhảy cho khớp với mũi tên tương ứng để ghi điểm. Nếu nhảy hay và chính xác thì người chơi sẽ có được một vũ điệu rất đẹp mắt. Dĩ nhiên, ở đây bạn không cần phải "vác" cả một máy Beat Mania về bởi vì Dance Factory chỉ là một trò chơi có cùng ý tưởng. Tuy nhiên để chơi được trò này, yêu cầu bạn phải có một tấm thảm nhảy có thể tìm thấy ngoài các cửa hàng bán linh kiện console.

Trò chơi được phân chia cấp độ dựa trên độ khó của các bước nhảy, bước đầu người chơi có thể làm quen bằng các bản nhạc nhẹ đơn giản chủ yếu để nhớ vị trí các bước chân. Khi thấy mình đã đạt trình độ điêu luyện hơn, bạn có thể tăng độ khó bằng cách chọn những bài thuộc thể loại Rock hay Hip Hop kèm theo số nhịp càng lúc càng "dày đặc" khiến bạn phải "bở cả hơi tai" nếu muốn theo kịp. Số lượng mặc định trong đĩa gồm 5 bản nhạc có bản quyền nhưng người chơi hoàn toàn không bị giới hạn bởi game có một công cụ cho phép tự tạo nhạc từ những đĩa CD của chính mình. Nghĩa là nếu không thích các bài hát có sẵn, bạn chỉ việc lấy đĩa game ra khỏi ổ, đưa đĩa nhạc của mình vào, chọn bài, chờ 3 phút để game xử lý và sau đó tha hồ nhảy nhót theo các bài nhạc vừa "ra lò".

Tương tự như các trò console khác, game có nhiều mục khác nhau cho bạn lựa chọn như chơi theo từng bài riêng lẻ, chơi toàn bộ album hay chuyển sang chế độ cộng tác (cooperative) và rủ thêm một người bạn cùng uốn éo. Ngoài độ khó mặc định, nếu bạn vẫn cảm thấy chưa "đã" thì có thể gắn thêm món đồ chơi EyeToy, một chiếc camera ghi hình nhỏ dùng trong các trò chơi tương tác với PS2. Không chỉ có công dụng giúp người chơi chiêm ngưỡng bản thân mà còn giúp máy tạo thêm các động tác tay dùng trong điệu nhảy Twist hay Hip hop khiến độ khó của bài nhạc nâng thêm một bậc.

Số lượng điểm người chơi thu được sau mỗi bài hát sẽ được cộng dồn vào quỹ và đóng vai trò như tiền trong game. Số tiền này được dùng để nuôi một con thú ảo do bạn tùy chọn. Mặc dù không có tác dụng gì khác ngoài việc mua vui cho người chơi nhưng những con thú nuôi này rất dễ thương và sẽ tham gia nhảy cùng bạn trên màn hình. Có điều, người chơi vẫn phải chăm sóc nó như bao vật nuôi khác. Bạn phải dùng điểm thu được đi mua đồ ăn, quần áo và thậm chí cả đồ trang sức cho nó.

Toàn bộ trò chơi được thiết kế sinh động với nhiều màu sắc pha trộn hết sức bắt mắt, tiết tấu nhạc nhanh và dồn dập. Ngoài ra còn có các hiệu ứng đồ họa như pháo hoa, các họa tiết bay lơ lửng khắp màn hình kèm theo hiệu ứng âm thanh như remix, echo... làm cho trò chơi tuy đơn giản về hình thức nhưng lại rất có cá tính.

Tuy vướng phải một hạn chế nhỏ là người chơi phải có một tấm thảm nhảy nhưng không phải vì trở ngại này mà DF không tìm cho mình được một lượng fan nhất định. Đó là những người yêu thích nhảy nhót mà lại ngại thể hiện trước đám đông hoặc những ai muốn luyện tập ở nhà trước khi "đốt" hàng chục đồng xu vào các máy Beat Mania ngoài siêu thị. Còn nếu bạn không thuộc hai loại người trên thì thả mình theo điệu nhạc cũng là một cách thư giãn khá hay. Nghe nói, đây cũng là một cách giảm cân có hiệu quả đấy!

ĐẶNG MINH

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 05 - 2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

Jaws Unleashed

Phát hành: Majesco
Phát triển: Appaloosa
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/05/2006

Ghost Recon - Advanced Warfighter

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Red Storm
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 09/05/2006

Timeshift

Phát hành: Atari
Phát triển: Saber Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 09/05/2006

Over The Hedge

Phát hành: Activision
Phát triển: Activision
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 09/05/2006

Heroes of Might And Magic V

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Nival Interactive
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 16/05/2006

X-Men: The Official Game

Phát hành: Activision
Phát triển: Beenox
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 16/05/2006

The Da Vinci Code

Phát hành: 2K Games
Phát triển: The Collective
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 19/05/2006

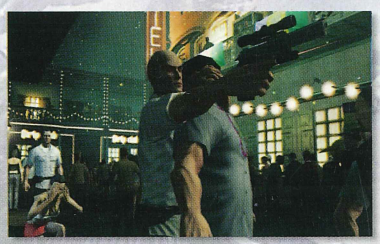
Rise Of Nations: Rise of Legends

Phát hành: Microsoft Game Studios
Phát triển: Big Huge Games
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 23/05/2006

Faces Of War

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 30/05/2006

Hitman : Blood Money



Phát hành: Eidos
Phát triển: IO Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 30/05/2006

ECHO
SECRETS OF THE LOST CAVERN

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

HANG ĐỘNG HUYỀN BÍ

...ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN VẪN ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ KHÁ, NHỜ VÀO SỰ ĐA DẠNG TRONG GIẢI ĐỐ VÀ NGHỆ THUẬT LẮP RÁP ĐỒ VẬT TINH TẾ, GẦN GŨI ...

Nếu đã từng tham gia những chuyến phiêu lưu hấp dẫn trong "Hòn đảo huyền bí" (Return to mysterious island), "Thám hiểm mặt trăng" (Voyage), ... thì ắt hẳn bạn không thể quên phong cách xây dựng game tuyệt vời của Kheops Studio. Có thể nói, đây là nhà sản xuất game phiêu lưu đẹp mắt nhất hiện nay bởi luôn "thổi" vào game sự sinh động và trẻ trung qua những gam màu tươi tắn, rực rỡ.

Bên cạnh đó, việc thể hiện được cái hay và sự hấp dẫn của nghệ thuật lắp ráp đồ vật cũng là một trong những nét riêng đáng quan tâm khi chơi các tựa game do hãng này sản xuất. Nói một cách đơn giản, nếu ví nghệ thuật lắp ráp đồ vật trong game của Kheops như một "món ăn" thì Kheops thật sự là "vị đầu bếp" tài năng vì đã tạo ra hương vị rất riêng cho món ăn ấy.

Vào cuối năm 2005, nhà phát hành chuyên về thể loại phiêu lưu Adventure Company đã liên tục tung ra hai game phiêu lưu tìm đường được đánh giá khá tốt của Kheops Studio là "Echo: Secrets of the lost cavern" và "Voyage" ("Voyage - Thám hiểm mặt trăng" TGG 11/2005, trang 8). Kỳ này, TGG mời bạn cùng tham gia chuyến thám hiểm vào thời kỳ xa xưa trong game Echo: Secrets of the lost cavern – Hang động huyền bí.

THỜI KỲ ĐỒ ĐÁ ...

Nội dung của Echo khá đơn giản. Không bắt đầu bằng một âm mưu phá hoại thế giới như Broken Sword hay từ sự tiến bộ của khoa học kỹ thuật hiện đại như Voyage, Echo đưa chúng ta quay trở về thời kỳ đồ đá với phong cảnh thiên nhiên tuyệt đẹp và những bức vẽ kỳ bí.

Ngày nay, các nhà nghiên cứu đánh giá rất cao những bức vẽ trên đá của người cổ xưa vì chúng phản ánh những sinh hoạt cộng đồng cũng như hoạt động tinh thần của từng bộ tộc ở thời kỳ này: như săn bắn tập thể hay những tập tục khác. Trong Echo, cậu bé Arok là một trong những người góp phần gìn giữ những nét văn hóa đặc trưng ấy bằng cách hồi sinh các bức vẽ bên trong một hang động lâu đời bị lãng quên.

Cậu chuyện bắt đầu khi Arok nhận được một hòn đá, vốn xem là ký hiệu của Klem, một họa sĩ tài hoa thời bấy giờ.

Tình cờ trong một buổi đi săn, Arok nhận thấy những ký hiệu giống với hòn đá mình có và bắt đầu bị cuốn hút bởi những tranh vẽ trong hang động. Ước muốn trở thành một họa sĩ đã thôi thúc cậu bé tiếp tục khám phá đường đi đến hang động kỳ bí kia và Echo: Secrets of the lost cavern bắt đầu như thế.

NHỮNG HÌNH VẼ TRÊN TƯỜNG

So với các game đi trước, "chú em" Echo thể hiện một sự thay đổi lớn: lược bỏ khung lắp ráp đồ vật trong thanh đồ dùng. Thay vào đó, bạn sẽ lắp ráp trực tiếp bên ngoài, bằng cách đặt những thứ cần lắp ráp lên một phiến đá to nào đấy trên đường đi và điều này giúp bạn dễ dàng hình dung vật tạo ra sẽ như thế nào cũng như thanh đồ dùng nhỏ gọn hơn.

Tuy nhiên, "nhỏ gọn" không có nghĩa là "dung lượng" thấp

Tên game: Echo: Secrets of the lost cavern
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Kheops Studio
Phát hành: Adventure Company
Ngày phát hành: 05/07/2005
ESRB: Everyone
Cấu hình: PIII 800 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 64 MB Geforce 4, HDD 1 GB, OS: Windows 98 SE/2000/ME/XP, 2CD.

đâu nhé! Bạn sẽ có cả một kho từ điển cung cấp mọi tư liệu về thời kỳ đồ đá nằm trong biểu tượng hình con sò phía bên trái màn hình. Khi bạn mở ra một tình tiết mới trong game, biểu tượng con sò sẽ lóe sáng cung cấp thông tin thêm cho bạn. Ngoài ra, toàn bộ hành trình của Arok được ghi nhận vào nhật ký có biểu tượng hình bàn tay, bên cạnh biểu tượng từ điển. Bạn có thể đọc để nắm rõ mình đã làm gì.

Một kho từ điển

Với cách chơi nhấn và trỏ chuột (click and point) quen thuộc, qua góc nhìn thứ nhất, mọi cảnh vật dường như lung linh huyền ảo hơn. Trong quá trình chơi, khi gặp đồ vật cần xem xét hay xử lý, con trỏ chuột sẽ thay đổi để báo cho bạn biết cần làm gì. Thật là tiện lợi và dễ dàng để nhập cuộc!

Như đã giới thiệu ở trên, chủ đề chính của Echo liên quan đến những bức vẽ trên vách hang động nên các câu đố mà bạn gặp trong quá trình chơi hầu hết cũng là tranh vẽ. Đặc biệt, trong một số câu đố, chỉ cần bạn giải những hình vẽ lý thuyết trên tường, lập tức bên ngoài sẽ tự động thực hành kết quả, khỏi phải mất công áp dụng lý thuyết vào thực tế thêm lần nữa! Điển hình, lúc tìm cách vượt qua con gấu khổng lồ trong hang ngầm gần hồ nước, chỉ cần bạn chọi đá trong tranh vẽ, ngay lập tức con gấu bên ngoài cũng bị lấp kín cửa hang, giống như kết quả bạn vừa tìm được trong bức vẽ. Ngạc nhiên chưa!

Nhìn chung, Echo dàn trải một lượng lớn và đa dạng câu đố từ lúc bắt đầu chơi cho đến khi kết thúc và được đưa ra từ dễ đến khó. Tuy nhiên, bạn chỉ cần kiên nhẫn thử đi thử lại nhiều lần là có thể vượt qua được hầu hết các câu đố. Đây cũng là nhược điểm mà game phiêu lưu thường vấp phải do sự trùng lắp hình thức giải đố giữa các game, ví dụ dạng câu đố hình tháp.

Câu đố dạng hình tháp quen thuộc như trong các game phiêu lưu khác

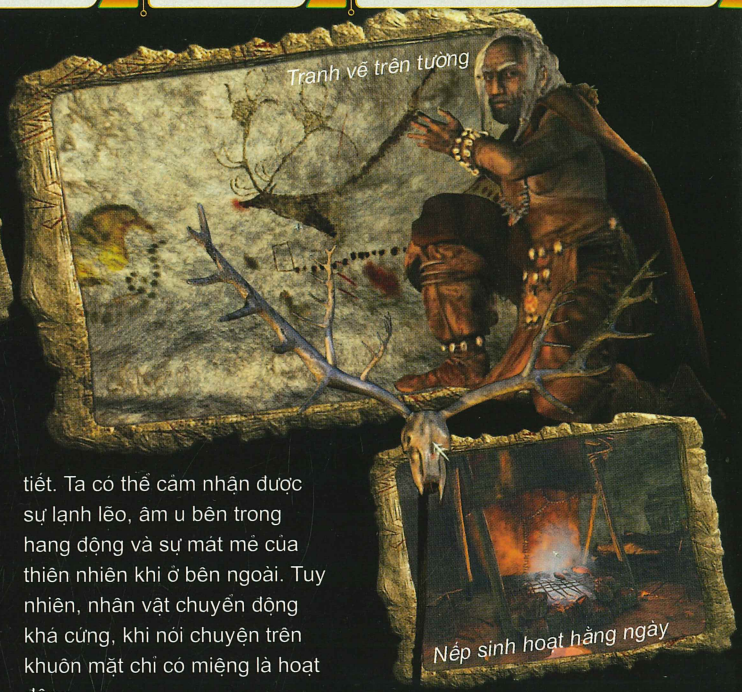
Nhưng không vì thế mà game mất đi những câu đố hấp dẫn người chơi. Ví dụ câu đố sắp xếp các ký tự tượng hình thành một câu chuyện có ý nghĩa, rồi đặt vào bên dưới mỗi ký hiệu ấy một vật dụng có ý nghĩa tương ứng, hay khi bạn chơi đùa với những âm thanh của dàn đá... Đây có thể xem là một cách áp dụng đặc sắc!

Cuối cùng, một khám phá nhỏ trong game mà người viết cảm thấy vui và thích thú là cách thức ăn uống khá đặc biệt của người cổ xưa: dùng những hòn đá để nấu nướng. Trong game có một màn yêu cầu Arok pha trà và nướng cá để mời Toar và cậu bé đã làm sôi nước bằng cách bỏ những hòn đá được nung nóng vào tô đựng nước, sau đó thêm vào những bông hoa cúc hái ven đường. Cách nướng cá cũng tương tự, nung đỏ một hòn đá to rồi đặt con cá lên trên cho đến khi chín, chứ không phải là xiên cá vào que và nướng trực tiếp trên lửa.

Chơi đùa cùng dàn đá

ĐỒ HỌA - ÂM THANH

Đồ họa và âm thanh của Echo chỉ đạt mức trung bình khá. Cảnh nền đẹp do được phối màu rất tốt và chi tiết. Ta có thể cảm nhận được sự lạnh lẽo, âm u bên trong hang động và sự mát mẻ của thiên nhiên khi ở bên ngoài. Tuy nhiên, nhân vật chuyển động khá cứng, khi nói chuyện trên khuôn mặt chỉ có miệng là hoạt động.


Tranh vẽ trên tường

Nếp sinh hoạt hằng ngày

Về phần âm thanh không có gì nổi bật. Nhạc nền khá tĩnh lặng, cộng thêm rất ít các đoạn hội thoại và giữa không khí bốn bề vắng vẻ ấy, chỉ có bạn lặng lẽ giải quyết mọi vấn đề. Điều này tạo cảm tưởng chỉ có "ta với ta" trong game mà thôi.

Phong cảnh tuyệt vời

LỜI KẾT

Khi có dịp thử qua bản demo, người viết đã bị cuốn hút bởi màn khởi động với liên tiếp những câu hỏi hóc búa đầy thú vị và phấn khởi chờ đón bản chính thức. Tuy vậy, sau khi hoàn tất trò chơi (bản chính thức), những cảm xúc có được không còn như lúc đầu, do cốt truyện đơn giản và kết thúc của game chưa thật sự ấn tượng. Dù sao chăng nữa, Echo: Secrets of the lost cavern vẫn được đánh giá khá, nhờ vào sự đa dạng trong giải đố và nghệ thuật lắp ráp đồ vật tinh tế, gần gũi.

Nếu là fan của những trò chơi phiêu lưu tìm

Ưu
- Đồ họa khá.
- Số lượng câu đố nhiều và đa dạng.

Khuyết
- Cốt truyện chưa hấp dẫn.

dường và thích lắp ráp đồ vật thì chắc chắn Echo sẽ là một trong những lựa chọn hàng đầu nếu bạn muốn thử thách chính mình bằng những khó khăn và trở ngại trong thế giới game phiêu lưu.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Câu đố bằng những hình vẽ

HỎI ĐÁP

Cho em xin vài cái cheatcode của game Quake 4, cám ơn anh chị nhiều. *(trankhanhvinhan@yahoo.com)*

Trong khi chơi game bạn sử dụng tổ hợp phím Ctrl+Alt+~ để kích hoạt cheat, sau đó nhập vào một trong các cheat sau:

Mã	Kết quả
GOD	Bất tử
notarget	Tàng hình
give all	Cho tất cả vũ khí với đầy đủ đạn, máu và giáp
give armor	Cho giáp
give health	Cho máu
give ammo	Cho đạn
give all weapons	Cho tất cả vũ khí

Một số mã cho súng

give weapon_dmg
give weapon_grenadelauncher
give weapon_hyperblaster
give weapon_lightninggun
give weapon_machinegun
give weapon_nailgun
give weapon_railgun
give weapon_rocketlauncher
give weapon_shotgun

Em muốn biết cách diệt trùm cuối trong trò GUN. *(phanphuong686@yahoo.com.vn)*

Cách diệt trùm cuối như sau:

Trước tiên hắn sẽ chạy vòng quanh vừa bắn và ném thuốc nổ vào bạn, bạn nên dùng cung có gắn thuốc nổ để chống lại. Chú ý những điểm màu xanh trên sàn nhà, bắn tên vào đó, nó sẽ nổ tung khi Magruder đi qua đó. Khi bạn làm đủ số lần quy định, hắn sẽ tức giận đi lên phía bậc thềm. sau đó, bạn dùng súng bắn tỉa bắn vào đầu hắn, khi bị trúng đạn hắn sẽ ném rất nhiều thuốc nổ về phía bạn, hãy cố bắn chúng khi còn ở trên không, cố ép hắn về phía mỏm đá. Lúc này hãy tiếp cận hắn sử dụng quick-draw bắn vào đầu càng nhiều càng tốt. Nếu làm đúng như thế bạn sẽ hạ được Magruder.

Tôi muốn biết game Need for speed: Most Wanted có chơi cheat được không? và nếu có thì cách sử dụng, cũng như nội dung các cheat trong game *(tatsuki_1000@yahoo.com; nguyen_quan828@yahoo.com; dexter_flipper@yahoo.com).*

Game Need for speed: Most Wanted có cheat và cách nhập mã cheat như sau:

Bạn vào game, khi màn hình xuất hiện chữ "click to continue" thì bạn hãy nhập chính xác một trong những mã sau để kích hoạt mã.

Mã	Kết quả
burgerking	Mở khoá xe Burger King Challenge
castrol	Mở khoá xe Castrol Ford GTI
givemethegto	Mở khoá xe The Pontiac GTO

Hỏi: Xin chỉ cho em cách diệt con trùm trong game Prince of Persia: The Two Throne, màn The Arena.

Đây là trận đánh trùm đầu tiên của bạn, cách hạ Klompa như sau:

Mặc dù Klompa trông rất dữ dằn, hắn không phải quá nguy hiểm miễn là bạn tích cực di chuyển và tránh những cú chém của hắn. Nếu đến quá gần, hắn sẽ tóm được và làm bạn mất khá nhiều máu, do đó tránh đối đầu trực diện và ở trong tầm với của hắn. Nếu chạy quanh đấu trường, bạn sẽ thấy 2 đoạn dốc gần chỗ tường bị đổ. Cả 2 đều đưa bạn lên trên cao. Trước hết, bạn chạy theo tường lên chỗ cây xà, sau đó chờ Klompa phá bức tường chắn đường trước khi nhảy tiếp. Từ chỗ bạn mới nhảy tới, bạn có thể lên đến phần cao nhất của đấu trường, nơi có 1 thanh xà nhỏ thò ra. Leo lên cái xà đó và bạn có thể thực hiện một cú Speed kill. Cố gắng hành động nhanh, nếu không bạn có thể bị Klompa quạt đổ và mất khá nhiều máu. Đoạn dốc thứ 2 sẽ dẫn bạn đến chỗ găm dao. Làm giống như vừa rồi là bám và chạy trên tường, sau đó chờ cho Klompa phá đoạn tường chắn trước khi nhảy lên cao nhất và tiếp tục sử dụng speed kill. Cả 2 đoạn speed kill đều được thực hiện gần giống nhau: 1 phát chọc khi đang ở trên không trung, hoặc lúc mới chạm đất, 1 phát chọc khác khi bàn tay xòe tới tóm bạn, và phát còn lại vào mắt của Klompa khi đến gần được mặt hắn. Chúng tôi đã giúp bạn phần đầu, đoạn sau bạn hãy cố gắng tiếp tục nhé!

Xin chỉ dẫn tôi trò chơi Mafia màn "15-05: You Lucky Bastard !-The Harbor ". Tôi chơi tới đây thì bí không đi tiếp được. *(makenov9205@yahoo.com)*

Sau khi bạn rượt đuổi Morello đến bến cảng, hắn cùng đồng bọn chạy vào nhà kho và khoá trái cửa. Lúc này, muốn đi tiếp bạn cần phải phá cửa. Bạn hãy quan sát và thấy các bồn dầu lớn trên đường ray, hãy tìm cách tháo các vật chặn bánh xe, xem đoạn phim quay cảnh các toa xe chở dầu đổ vào của và cháy nổ. Bây giờ, bạn có thể tiếp tục trò chơi.

Khi đánh đến phần Marshall Islands Taroa của trò Heroes of The Pacific – Người hùng không trung, còn một nhiệm vụ Recover Zeros mà tôi không biết qua như thế nào, xin các bạn chỉ giúp. *(vanthi270377@yahoo.com)*

Nhiệm vụ Recover Zero trong game Heroes of The Pacific như sau: Trong màn này, bạn sẽ bay vòng quanh và bắn hạ đối thủ cho đến khi lực lượng lính thủy đánh bộ (Marines) chiếm được đảo. Sau đó, họ sẽ dùng Zero để đưa bạn trở lại chiến hạm, lúc này thì bạn phải bay qua những vòng màu xanh ở phía Tây Bắc để hạ cánh.

Hiện em đang có bài hát Eyes on Me của Final Fantasy VIII, em có thể tìm các bài nhạc của Final Fantasy (tất cả phiên bản) ở địa chỉ nào?

Bạn có thể vào các địa chỉ sau để tải nhạc nền của trò Final Fantasy hoặc bạn có thể sử dụng các công cụ tìm kiếm như *www.google.com*, *www.yahoo.com* để tìm kiếm các bản nhạc nền của trò Final Fantasy với khoá từ "Final Fantasy ost", *http://www.bluelaguna.net/music/ff8/mp3s.php*; *http://www.ffdream.com/?cat=news_detail&idnew=677*; *http://www.rpgfan.com/soundtracks/ff4ost/index.html*; *http://www.ffshrine.org/media.php*.

Mình có một mạng gồm 20 máy tính đồng nhất với cấu hình: Celeron 1,8GHz, BMC 845 GVSR, RAM 128MB. Tại sao lúc đầu các máy này chơi các game như: MU, Gunboud, Võ Lâm khá tốt, ít khi bị treo, thế mà gần đây máy thường xuyên bị treo (lúc đầu mình nghi virus nhưng đã quét mà chẳng thấy)? *(hoviettrung@gmail.com).*

Việc máy tính liên tục bị treo, nguyên nhân có thể do phòng game quá nóng và máy hoạt động liên tục, hoặc có thể do quá trình sử dụng người chơi đã cài đặt quá nhiều thứ làm hệ thống bị xung đột và hoạt động không ổn định. Muốn máy hoạt động tốt, ổn định, bạn cần nhờ thợ bảo trì đến vệ sinh máy, làm giảm nhiệt độ của thùng máy. Cài lại mới hệ điều hành và driver của các thiết bị, các game thường sử dụng, sau đó dùng các phần mềm bảo vệ chống thay đổi hệ thống như Deep Freeze *(http://www.faronics.com/html/DFTutor.asp)*, có thể sẽ khắc phục được tình trạng treo máy của bạn.

ALTEC LANSING VS4221 và AHP712i

ÂM THANH TRONG THẾ GIỚI ẢO

Trong cuộc sống, không ai phủ nhận vai trò đặc biệt của âm nhạc. Trong thế giới ảo cũng thế, người chơi sẽ không hòa "hết mình" vào game nếu game không có phần nhạc nền trầm bổng, và những âm thanh... hợp với mỗi cảnh chơi. Để có thể thưởng thức trọn vẹn những âm thanh thú vị ấy, dù ở thế giới thật hay trong không gian ảo, bạn cũng cần phải có thiết bị phát âm thanh (một bộ loa, tai nghe hay một dàn ampli) thật tốt. Liệu với dàn âm thanh 2.1 VS4221 của Altec Lansing, hay tai nghe AHP712i (TGVT A 02/2006, tr. 54), có thật sự tạo cho bạn cảm giác hồi hộp khi bước vào thế giới của Doom3 hay khi thưởng thức những ca khúc nổi tiếng như Heal The World với giọng hát của ông vua nhạc pop Micheal Jackson, Get Down của Back Street Boys (BSB)...

ALTEC LANSING VS4221

Được thiết kế dựa trên mẫu của dòng Altec Lansing trước (VS4121), bộ loa vẫn có tông màu đen và trắng bạc. Thế nhưng phần lỗ thông gió của loa sub VS4221 được thiết kế rộng gấp đôi. Bên cạnh đó, phần chân đế của hai loa trái phải được thiết kế "ngầu" hơn, trông như một cái "dĩa bay", màu trắng bạc chủ đạo và đen viền phía dưới. Hai bản loa trái phải không gắn cố định với chân đế như trước, mà được nối thông qua một cánh tay đòn khá ngắn, có thể nâng mặt loa nghiêng khoảng 45^0 so với chiều thẳng đứng, giúp bạn dễ chỉnh hướng âm thanh.

Hình thức bề ngoài của VS4221 khá giản dị, chỉ có hai nút tăng giảm âm lượng khá nhỏ, được bố trí ở sát chân đế loa phải. Việc điều khiển loa trở nên "nhẹ nhàng" hơn với bộ điều khiển từ xa nhỏ nhắn (sử dụng pin cúc áo). Nhưng ngoài sự tiện lợi có thể điều chỉnh âm lượng ở bất cứ đâu bạn lại khó cảm nhận được ngay những gì mình vừa chỉnh trên loa.

Ưu

- Lỗ thông gió cho loa sub khá rộng, tăng thêm chiều sâu cho âm trầm.
- Kiểu chân đế hình dĩa bay, làm bộ loa trông chắc chắn hơn.
- Bộ điều khiển từ xa tiện dụng.
- Phần chân đế loa phải có lỗ cắm headphone khá tiện lợi.

Khuyết

- Âm trầm quá lớn, âm cao chưa thật tốt nên loa dễ bị ù nếu bài nhạc nhiều âm trầm.
- Điều khiển từ xa không có tín hiệu báo khi tác động.
- Giá thành khá cao: 90 USD

ALTEC LANSING AHP712I

Cũng với tông màu đen và bạc, tai nghe AHP712i có kiểu thiết kế hai vòm chụp, xoay chuyển được. Màng loa được làm bằng chất liệu neodymium, kích thước 40mm và được lót một lớp đệm mềm, tạo cảm giác thoải mái khi đeo. Tai nghe nối với nguồn âm thanh thông qua một thiết bị ANR (Active Noise Control), vận hành bằng một pin AAA. Với thiết bị này, bạn có thể tăng/giảm âm lượng cũng như bật/tắt tính năng lọc tiếng ồn.

Ưu

- Thiết kế hai vòm chụp có thể chuyển động, vì thế sẽ ôm sát tai.
- Bộ lọc tiếng ồn ANR có tác dụng tốt.
- Dây nối chỉ nằm một bên vành chụm nên rất gọn.

Khuyết

- Bật ANR khi pin yếu sẽ bị phản tác dụng: âm thanh trở nên dở hơn khi không bật.
- Giá thành khá cao so với tai nghe thông thường: 120 USD.

CẢM NHẬN

Tiếng bass (âm trầm) nghe khá chắc khi thưởng thức bản Get Down của nhóm BSB bằng tai nghe AHP712i. Còn với bộ loa 2.1 VS4221, cảm giác ban đầu khá thất vọng khi cũng cùng bài hát ấy, mặc định phần âm trầm dường như quá lớn nên nghe hơi ồ tai. Chỉ đến khi dùng bộ điều khiển từ xa chỉnh lại phần âm thanh cho phù hợp: giảm âm trầm và tăng âm cao thì bản nhạc mới thực sự trở nên sôi động, đúng với bản chất của nó.

Bước vào thế giới ảo thì sao? Với thiết bị lọc tiếng ồn, AHP712i đã mang lại một cảm giác hưng phấn tột độ, khi bước vào những màn bắn súng nảy lửa trong Call of Duty 2. Bạn cảm nhận rõ từng tiếng rít của gió, tiếng đạn bay vèo vèo bên tai, tiếng la hét hỗn loạn... tạo cho bạn cảm giác đang ở trong một cuộc chiến thật sự. Còn với VS4221, để có được cảm giác như thế, một lần nữa bạn phải nhờ cậy đến bộ điều khiển từ xa "quí giá" để cân chỉnh lại âm thanh cho phù hợp. Tuy nhiên, phần âm cao của VS4221 chưa được tốt: tiếng súng Carbine của bạn đã không còn nghe "chắc tai" nữa và nghe gần như thứ tiếng của một vật kim loại khi va chạm vào cái thùng rỗng. Trong khi đó, tai nghe AHP712i thể hiện âm cao khá trong và rõ.

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

Liên hệ:
Công ty máy tính Việt Quang
18A/ 28/ 4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.Hồ Chí Minh.

Chuột Fatal1ty 1010 chơi "tạ"

Nhà vô địch Jonathan Wendel với nick "Fatal1ty" nổi tiếng với thể loại first-person shooter, từng khiến nhiều chương trình giải trí lớn (MTV, ESPN, CNN) và tạp chí (Details, Maxim, Computer Gaming World, Entertainment Weekly) làm chương trình riêng về anh. Danh tiếng Fatal1ty cũng khiến các nhà sản xuất phần cứng thay nhau thiết kế thiết bị chơi game dành riêng cho anh. Đặc biệt, những thiết bị đi liền với game như chuột, bàn phím, card âm thanh, tản nhiệt CPU... mang tên Jonathan đều bán rất chạy. Chuột Creative Fatal1ty 1010 là một trong số đó!

Chuột Creative Fatal1ty 1010 dành cho game thủ có vẻ ngoài cứng cáp, khá "ngầu" và thiết kế 5 nút bấm vừa tay (TrueGrip). Khác với chuột thông thường, Fatal1ty 1010 có phần mũi nhô cao, to bản và nhỏ dần về phần đuôi để bạn cầm ôm tay và dễ dàng di chuyển. Toàn bộ thân chuột phủ màu đen tuyền, trang trí vài điểm nhấn màu đỏ và thực sự tạo ấn tượng với "quả tạ" màu đỏ hình bầu dục (GWeight) nằm giữa thân chuột. Tùy tình huống, bạn có thể thay đổi tạ bằng cách đơn giản là nhấn nhả lên nút đỏ bầu dục. Trong những game hành động first-person shooters (FPS) như Far Cry, Call of Duty, Unreal Tournament 2004 hay Doom 3..., bạn cần di chuyển chuột tức thời đến mục tiêu định sẵn thì nên gắn lên chuột viên tạ nhẹ nhất (3,5gam). Trong trường hợp đang dùng súng bắn tỉa nằm phục từ xa, bạn cần độ chính xác đến từng li thì nên lắp viên nặng nhất (26gam) để chuột "đằm" hơn. Với mục tiêu ở cự ly trung bình và màn game không quá lắt léo, chuột sẽ hiệu quả hơn với viên tạ hạng trung (11gam). Thiết kế này của Creative sẽ giúp người chơi giành thế chủ động và đạt được hiệu quả cao nhất khi tham gia các chiến trường khốc liệt. Lõi bên trong của Fatal1ty 1010 được trang bị engine HD-Optix (high definition) có độ chính xác gấp 4 lần chuột quang thông thường: đạt tốc độ 5,8 megapixel/giây, tracking 15G (tương đương 40 inch/giây), băng thông dữ liệu 16-bit.

Chơi game Call of Duty với chuột Creative Fatal1ty 1010, bạn có thể sẽ chóng mặt vì tâm ngắm di chuyển quá nhanh nếu cứ giữ nguyên độ nhạy 1600cpi. Nhưng khi đã quen tay, điều này lại giúp nhân vật chuyển động nhanh nhẹn hơn và thực hiện những cú xoay người 180^0 trong nháy mắt. Đứng phía sau theo dõi một game thủ sử dụng chuột Fatal1ty 1010 giao chiến với quái vật trong Doom 3 và Quake 4, bạn hẳn sẽ phải hoa mắt trước sự xoay chuyển nhanh nhẹn tuyệt vời của người hùng; một yếu tố quan trọng giúp người chơi giành thế chủ động trong các pha đối đầu với đám đông quái vật hung hãn.

Biết không phải lúc nào game thủ và người dùng cũng cần đến tốc độ 1600cpi, Creative cho phép người dùng thay đổi cpi "thời gian thực" bằng cú nhấn lên nút tam giác sát nút cuộn (RapidRes) kiêm đèn báo (xanh- 400cpi, cam-800dpi và đỏ-1600cpi). Vì thế, bạn có thể nhận biết ngay độ phân giải giữa lúc cuộc chiến Battle Field 2 vào đỉnh điểm gay cấn; giúp game thủ chủ động trong mọi tình huống, giành ưu thế. Ngoài ra, trình điều khiển này còn cho phép người dùng tinh chỉnh các thông số khác như, tốc độ nút cuộn, tùy chọn lệnh tương ứng cho cả 5 nút của chuột. Creative Fatal1ty 1010 còn rất tiện ở chỗ có thể đi cùng game thủ đến mọi nơi nhờ kết nối với máy tính bằng cổng USB tiện lợi với đầu cắm bằng đồng, được mạ vàng tiếp xúc tốt. Một điểm đặc biệt của dòng sản phẩm Fatal1ty 1010 là bên hông chuột bạn sẽ thấy logo màu trắng của Fatal1ty cháy sáng mỗi khi kết nối.

Hẳn bạn sẽ thêm tự tin hơn khi nghe lời phát biểu của Johnathan "Fatal1ty" Wendel "Tôi chỉ đặt tên mình vào những sản phẩm tối ưu nhất!". Những sản phẩm đó ở đâu ư? Mời bạn ghé thăm trang web www.fatal1ty.com, để tham quan những sản phẩm tốt nhất cho game thủ mang tên "Fatal1ty", trong đó có chuột Creative Fatal1ty.

Giá: 75 USD (chưa VAT).

Bảo hành: 1 năm.

ĐẶNG THANH

Liên hệ: SVC
95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM.
ĐT: (8) 832 5353.

www.coolgearvn.com
Thiết bị ngoại vi và thiết bị làm mát cao cấp

gaming gear

Đặt mua hàng tại www.coolgearvn.com

PC Hardware

Xem thông tin và đặt mua hàng tại
www.gamebuyvn.com
Phụ kiện và máy video game mới nhất

C.ty TNHH Máy Tính & Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - Tel: 04 9.261841
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN - Tel: 04 9.743093
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - Tel: 04 7.222184
Messenger xsoftgroup hoặc sale_vcc

BKIT Open Games 2006
Đầy chất sinh viên

Lễ trao giải

Trong "Lễ Hội Truyền Thống Khoa Công Nghệ Thông Tin 2006" từ 13/03/2006 đến 19/03/2006 do Ban chấp hành Đoàn – Hội Khoa CNTT Trường Đại Học Bách Khoa TP.HCM tổ chức, BKIT Open Games 2006 là một sân chơi thú vị không chỉ dành riêng cho "nội bộ" Bách Khoa mà còn thu hút rất nhiều sinh viên từ các trường ĐH-CĐ khác như Khoa Học Tự Nhiên, Quốc Tế (ĐHQG TP.HCM), Bán Công Hoa Sen, Tài Chính Kế Toán IV... đến thi đấu và cổ vũ.

Khung cảnh BKIT Open Games

ĐẬM DẤU ẤN SINH VIÊN

Dù chưa đến giờ khai mạc (8 giờ sáng ngày thứ bảy 18/03) nhưng rất nhiều sinh viên đã vây kín hành lang hội trường A5, nơi diễn ra các trận đấu của BKIT Open Games 2006 (gồm ba game Fifa 2006, Warcraft III: Frozen Throne và Starcraft: Broodwar).

Vòng loại diễn ra rất sôi nổi và hấp dẫn. Ngay từ vòng đấu này, những game thủ đã tạo nên danh tiếng cho mình khi những kỷ lục "sinh viên" lần lượt được thiết lập: Đặng Nguyễn Hồng Phúc thắng tuyển Pháp (cấp độ Legendary) với tỉ số 10-0 ở game Fifa, Đào Bằng Giang hạ máy chỉ trong 6 phút 20 giây ở game Warcraft III. Tuy dây chắn không ngăn cách được khán giả đứng gần vị trí thi đấu nhưng không hề có một sự cố đáng tiếc nào xảy ra. Danh sách 32 thí sinh vượt qua vòng loại ở mỗi game liên tục được cập nhật vào máy tính xách tay của BTC.

Vòng chung kết bắt đầu với những cuộc đối kháng trực tiếp giữa các game thủ để chọn 16, rồi còn 8 để bước vào vòng đấu Double Elimination (cả ba game đều áp dụng hình thức này). Thể lệ chơi của Double Elimination được sự ủng hộ rất nhiệt tình của hầu hết các thí sinh, vì họ sẽ được "hồi sinh" thêm một lần nữa nếu như đã lỡ thua trận trước một đối thủ nào đó quá "nặng ký".

BẢN LĨNH "LÍNH MỚI"

Nếu như Nguyễn Trung Kiên dễ dàng đánh bại Lê Nguyễn Thế Đạt trong trận chung kết game Starcraft, thì ở game Fifa lại là trận đấu giằng co giữa "gamepad" Nguyễn Ngọc Thắng và "keyboard" Đặng Nguyễn Hồng Phúc, mà kết quả thắng lợi đã thuộc về "keyboard" khi đánh bại "gamepad" với tỉ số 3-1 trước sự vui mừng của các cổ động viên Bách Khoa. Rất tiếc cho Đỗ Xuân Dũng, thể lệ Double Elimination đã giúp bạn vào trận chung kết game Warcraft III và tái đấu với Đào Bằng Giang, song đó cũng chính là lần thúc thủ thứ hai của Dũng trong một trận đấu mà theo người giành chiến thắng nhận xét "đối thủ của em đã mệt mỏi và phạm quá nhiều sai lầm".

BTC BKIT Open Games 2006 đã trao giải thưởng cho 9 thí sinh tại đêm hội BKIT Night (hạng 1: 1.000.000đ, hạng 2: 500.000đ, hạng 3: 200.000đ cùng các phần quà của nhà tài trợ).

Một nhóm cổ động viên trận chung kết Fifa 2006

Tuy BKIT Open Games 2006 chỉ diễn ra trong hai ngày 18 và 19/03 nhưng cũng đã thu hút được những game thủ có hạng đang là sinh viên như Nguyễn Trung Kiên (master SoLidFox của Clan DreamVN), Đào Bằng Giang (một trong bảy "tướng" Warcraft đại diện TP.HCM thi đấu vòng chung kết quốc gia giải World Cyber Games 2005). Tại giải năm nay, đa số các thí sinh đoạt giải đang học năm một hoặc năm hai, ấn tượng nhất tại BKIT Open Games 2006 là "lính mới" Đặng Nguyễn Hồng Phúc lần đầu tiên dự giải nhưng đã "ẵm" luôn cúp vô địch Fifa 2006.

Theo hai anh Ngô Vũ Thắng (Phó BTC Lễ Hội) và Đoàn Quang Việt (Trưởng ban Open Games 2006), hy vọng giải năm sau sẽ được quảng bá mạnh mẽ hơn đến các trường ĐH-CĐ để BKIT Open Games thật sự trở thành sân chơi lành mạnh, bổ ích cho các bạn sinh viên yêu game.

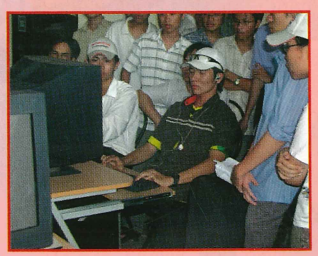
HỒNG LINH

Kết quả thi đấu BKIT Open Games 2006

Game	Hạng	Họ tên	SV Trường
Fifa 2006	1	Đặng Nguyễn Hồng Phúc	ĐH Bách Khoa
	2	Nguyễn Ngọc Thắng	ĐH Ngoại Ngữ-Tin Học
	3	Đỗ Hương Hải	ĐH Bách Khoa
Warcraft III: Frozen Throne	1	Đào Bằng Giang	ĐH Hùng Vương
	2	Đỗ Xuân Dũng	ĐH Bách Khoa
	3	Lê Tấn Đăng Khoa	ĐH Bách Khoa
Starcraft: Broodwar	1	Nguyễn Trung Kiên	ĐH Bách Khoa
	2	Lê Nguyễn Thế Đạt	ĐH Quốc Tế (ĐHQG TPHCM)
	3	Nguyễn Đức Thuận	ĐH Tôn Đức Thắng

Thể lệ Double Elimination

8 thí sinh sẽ chia thành 4 cặp đấu đối kháng trực tiếp, xác định 4 người thắng (A1) vào bảng A, trong khi đó 4 người thua sẽ chuyển qua bảng B đấu với nhau và lấy 2 người thắng (B1) (2 người thua sẽ bị loại). A1 sẽ xác định tiếp 2 người thắng (A2) ở lại bảng A và đẩy 2 người thua sang bảng B đấu với B1 để lấy 2 người thắng (B2). Đến đây, người thắng trong cặp đấu A2 sẽ vào thẳng trận chung kết, trong khi người thua sẽ phải đấu với người thắng trong cặp đấu B2 để tranh suất thứ hai.


Giây phút căng thẳng của Đặng Nguyễn Hồng Phúc, vô địch game Fifa 2006

Online và off-line cho game thủ

CAO BỒI KHÔNG GIAN BẮT ĐẦU THỬ NGHIỆM

Trung tâm VTC Online Game thuộc Công ty Intecom - Tổng Công ty Truyền thông đa phương tiện VTC đã loan báo vào ngày 10/4/2006, bắt đầu giai đoạn close beta của trò Cao bồi không gian (CBKG)- Game đầu tiên do VTC cung cấp. CBKG là game trực tuyến đầu tiên ở Việt Nam chơi theo hình thức điều khiển phi thuyền chiến đấu trong không gian 3 chiều (3D Shooting MMOG), là sự kết hợp giữa thể loại game nhập vai (RPG) và thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS). Nhằm phục vụ tốt nhất cho khách hàng, trò chơi này đã được chuẩn bị và vận hành trong 3 tháng qua. Giai đoạn thử nghiệm (close beta), 1000 người đăng ký sớm nhất sẽ được tham gia chơi thử. Trong thời gian thử nghiệm này, VTC Online Game khuyến khích các game thủ đóng góp ý kiến, để CBKG bản thử nghiệm mở rộng (Open beta) phát hành sau đó sẽ hoàn thiện hơn. Tài khoản của game thủ đã đăng ký chơi thử ở giai đoạn Close Beta sẽ được giữ lại. Người chơi có thể đóng góp ý kiến, nêu thắc mắc trong diễn đàn http://diendan.vtc.vn ; qua email: *support.caoboi@vtc.vn* hay chat trực tiếp với Game Master để được hỗ trợ 24/24. Để đăng ký tham gia chơi miễn phí, có thể xem chi tiết tại *http://caoboi.vtc.vn* với giao diện đã được Việt hóa.

GIAO LƯU CÙNG TS ONLINE

Nhằm chào mừng ngày lễ 30/04 sắp đến và sự ra đời của chức năng mới "Lôi Đài Liên Server - Tam Quốc Đại Chiến", công ty Asiasoft đã tổ chức chương trình "Anh Hùng Thời Tam Quốc" với giải thưởng là 25 chuyến du lịch Vũng Tàu (sáng đi chiều về) vào ngày 30/04 hoàn toàn miễn phí cho các game thủ cùng những người quản lý game. Đây có thể coi là một nỗ lực lớn của Asiasoft giao lưu với các game thủ của mình, cũng như giữa các game thủ cùng chơi game với nhau trong suốt thời gian qua. Qua chương trình này, Asiasoft muốn hoà nhập, gần gũi hơn với các game thủ để phục vụ ngày càng tốt hơn. Tuy nhiên, phạm vi của chương trình chỉ dành cho các game thủ ở khu vực Tp.HCM và có tên trên bảng xếp hạng của "Lôi Đài Liên Server"; máy tính sẽ chọn ngẫu nhiên 25 người may mắn trúng giải dựa vào danh sách những người đăng ký tại *www.tsonline.net.vn*.

KHAN ONLINE LUÔN MỚI

Trong thời gian bản Thành Cát Tư Hãn - Khan II thử nghiệm (Close beta), và chỉ 100 game thủ đăng ký đầu tiên thuộc đẳng cấp cao nhất (từ cấp 90 trở lên) mới có cơ hội tung hoành trong phiên bản mới, đã khiến các chiến binh còn lại của trò Khan tỏ ra khá tiếc nuối vì không được tham gia. Nắm bắt được tâm lý game thủ, công ty Hà Nội Telecom lập tức đưa ra chương trình khuyến mãi đặc biệt - game thủ nạp thẻ trước ngày 30/04 sẽ được nhân đôi thời gian chơi game - nạp thẻ 49.000đ thời gian sẽ là 42 ngày (thay vì 21 ngày). Đồng thời Hà Nội Telecom cũng khẳng định tất cả các game thủ sẽ được chuyển sang phiên bản mới (Khan II) trong thời gian sớm nhất mà vẫn giữ nguyên những quyền lợi của mình.

VIETTEL INTERNET SÁT CÁNH CÙNG GAME THỦ

Viettel đã hợp tác cùng công ty Asiasoft đưa ra chương trình khuyến mãi dành cho các game thủ của các trò chơi của Asiasoft, và những ai có nhu cầu hòa mạng Internet ADSL Viettel với giá cực rẻ. Ngay sau khi hòa mạng Viettel, bạn sẽ được tặng thêm một ID chơi trò TSonline miễn phí 14 ngày hoặc tặng một Avatar Dream Hill 1 tháng đối với game Gunbound (tổng số lên đến 1.500 ID và 1.500 Avatar). Ngược lại, các bạn chỉ cần nạp thẻ @Cash 65.000đ cho game TSonline hoặc Gunbound, sẽ được tặng ngay 1 tài khoản hòa mạng Internet ADSL Viettel trị giá 88.000đ (thay vì 385.000đ trước đây, giảm đến hơn 77% cước hòa mạng). Chương trình có giá trị từ ngày 10/4/2006 đến hết ngày 15/05/2006, tại khu vực thành phố Hồ Chí Minh. Thông tin chi tiết được đăng tại: *www.gunbound.net.vn* và *www.tsonline.net.vn*.

NETCHÙA ĐẶC SẮC VỚI "SÂN KHẤU GAME"

CyberGame Netchùa StarBowl chính thức đi vào hoạt động được hơn 3 tuần, cùng với rất nhiều hoạt động: giải thi đấu 4 game truyền thống (trong 3 ngày 21, 22 và 26 tháng 3), liveshow trình diễn game WOW... Hiện nay, Netchùa đang có trương trình khuyến mãi đặc biệt: giảm giá 40% giờ chơi tại CyberGame (còn 3.000đ/h); chương trình kéo dài đến hết ngày 24/5/2006. Đặc biệt trong tháng khuyến mãi này tại CyberGame, Netchùa đang tiến hành thử nghiệm một chương trình mới đặc sắc: "Sân Khấu Game" – Với mong muốn xây dựng một sân chơi lành mạnh cho tất cả các game thủ sau giờ làm việc, học tập căng thẳng, với mục tiêu: "đến CyberGame không chỉ để chơi game, mà còn để thưởng thức game". Sân khấu game sẽ là nơi cung cấp cho các game thủ những thông tin mới nhất, những game "top" hiện nay như: Counter - Strike, Warcraft, FIFA... những trận thi đấu đỉnh cao và cả những đoạn phim ấn tượng. Lịch chương trình Sân khấu Game tháng đầu tiên: 15/04 Counter - Strike; 16/04 FIFA; 22/04 Warcraft; 23/4 Starcraft. Sân khấu game sẽ diễn ra định kỳ vào 20h các ngày thứ Bảy, Chủ Nhật trong tuần. Mỗi tối, "Sân khấu game" sẽ diễn ra với một chủ đề riêng, hứa hẹn mang đến những bất ngờ pha lẫn thú vị.

THANH BÌNH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Anh Nghĩa - Công Ty Cổ Phần Siêu Thị Máy Tính..... 34
FPT - Công Ty Cổ Phần Đầu Tư Phát Triển Công Nghệ..... Bìa 3
FPT - Công Ty Cổ Phần Đầu Tư Phát Triển Công Nghệ - Chi nhánh Truyền Thông ..... Bìa 2
Halo - Cửa Hàng..... 10
Hiệp Lực - Cửa Hàng..... 16
PC World VN - Tạp chí TGVT..... 43
VCC- Công Ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 41
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng... Bìa 4
VinaGame - Công Ty CP DV Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

KẾT QUẢ BỐC THĂM GIẢI THƯỞNG PHIẾU THĂM DÒ Ý KIẾN BẠN ĐỌC

Chương trình "Phiếu thăm dò ý kiến bạn đọc TGVT - PC World Sê-ri A và Thế Giới Game" kết thúc vào ngày 10/04/2006 đã có kết quả bốc thăm. Chúc mừng các bạn đọc may mắn trúng giải:

1. Bộ máy tính Dual Core

Nguyễn Xuân Hiển, 153/6/2 Nguyễn Thị Minh Khai, P. Phạm Ngũ Lão, Q.1, Tp. HCM; ĐT: 08-8300686.

Lê Việt Hải, 31 Tổ 18, Cụm 3, Tứ Liên, Tây Hồ, Hà Nội; ĐT: 098 5888488.

2. Điện thoại di động Nokia 3250

Lê Hưng, Đài viễn thông Hải Lăng, Quảng Trị; ĐT: 091 4038567.

3. Máy ảnh số Sony DSC-W30

Triệu Tuấn Long, F324-T3 Nghĩa Tân, Cầu Giấy, Hà Nội; ĐT: 04-7540314.

4. Loa, chuột, webcam Genius

Phạm Quang Vinh, Tân Mỹ Tránh, Mỹ Tho, Tiền Giang; ĐT: 073-871175.

5. Loa, bảng viết, tai nghe Bluetooth Genius

Nguyễn Thanh Tuấn, 43/56 Cộng Hòa, P.4, Q. Tân Bình, Tp. HCM; ĐT: 08-8111842.

6. Loa, gamepad, máy ảnh số Genius

Nguyễn Hoàng Minh, A75/38 Bạch Đằng, P.2, Q. Tân Bình, Tp. HCM; ĐT: 098 9954120.

7. Máy nghe nhạc MP3 iPod Nano

Nguyễn Hồng Nam, 42 Đê La Thành, P. Thổ Quan, Q. Đống Đa, Hà Nội; ĐT: 04-5728186.

8. USB 2GB Kingmax

Nguyễn Thúy Bảo Trinh, 47A Nguyễn Văn Bứa, Xuân Thới Sơn, Huyện Hóc Môn, Tp.HCM; ĐT: 08-7138255.

9. Bo mạch chủ Gigabyte

Dương Quốc Anh, 19/Đường số 2/KP3/P. Bình Thuận, Q. 7, Tp.HCM; ĐT: 098 3963291.

10. Card màn hình Gigabyte PCI Express

Phan Phong Tân, 172 Nguyễn Thị Minh Khai, P.1, TX. Cao Lãnh, Đồng Tháp; ĐT: 091 8055790.

11. USB wireless DrayTek Vigor600

Nguyễn Phước Lộc, 143A Tổ 1, K8, P.6 đường Đồng Khởi, TX Trà Vinh; ĐT: 074-863085.

12. USB modem DSL Vigor Draytek

Phạm Vũ Dũng, 316 Quốc Lộ 1K, P. Tân Tiến, Biên Hòa, Đồng Nai; ĐT: 098 3818979.

13. Phiếu tặng 1 năm tạp chí TGVT-PCW A

Đỗ Trung Hiếu, BT 27A Bình Dương II, An Bình, Dĩ An, Bình Dương (ĐT: 090 4433395); **Đỗ Nguyễn Minh Lân**, 13/21 Hoàng Văn Thụ, TX Cam Ranh, Khánh Hòa; **Hoàng Trọng Tuấn Anh**, P9 Nhà 58, Ngõ 663, Trương Định, Hà Nội (ĐT: 091 2335937); **Bùi Ngọc Thạch**, Thạnh Nghĩa T. Mỹ, Đơn Dương, Lâm Đồng (ĐT: 063-847274); **Lê Quang Hà**, 30 ngõ 14, P. Cầu Đất, Q. Lê Chân, Hải Phòng (ĐT: 031-630407); **Nguyễn Trọng Đức**, 1269 Mạc Đĩnh Chi, K5 F4 TX Sóc Trăng (ĐT: 091 9812826); **Chu Ngọc Thành**, 6 Hẻm 389/46/2 Trương Định, Hà Nội (ĐT: 098 9097057); **Bùi Quang Trung**, Cầu Ghẽ, Tân Trường, Cẩm Giang, Hải Dương (ĐT: 0320-785141); **Cổ Gia Luân**, 111/2A Phan Văn Khỏe, F.5, Q.6, Tp.HCM (ĐT: 08-9600932); **Thái Long Tuấn Kiệt**, Phòng Hậu Cần, Công an Đồng Nai (ĐT:091 8142064); **Vương Đỗ Thanh Huy**, 156/3 Long Thới, Lái Thiêu, Thuận An, Bình Dương (ĐT: 0650-753627); **Lâm Nhật Hùng**, 345 Ngô Gia Tự, P.3, Q.10, Tp.HCM (ĐT: 098 9216463); **Điêu Tiến Thọ**, Trung tâm CNTT-NHNNPTNT Việt Nam (ĐT: 091 2871223); **Nguyễn Hoàng Thăng Long**, 155/10 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P.17, Q. Bình Thạnh, Tp.HCM (ĐT: 08-5106926); **Nguyễn Nhật Huân**, 145/21, Đường 3/2, Q.10, Tp.HCM (ĐT: 090 5709300); **Lê Khánh Toàn**, Ấp Long Hòa B, Xã Lương Hòa Lạc, Chợ Gạo, Tiền Giang (ĐT: 073-855702); **Phạm Quốc Huy**, P105, A3 TT Hào Nam, Ô Chợ Dừa, Hà Nội (ĐT: 04-8562225); **Lê Thị Thu Huyền**, 54A Phù Đổng Thiên Vương, F.8, Đà Lạt (ĐT: 090 2663298); **Hà Quang Hưng**, 21 Ngõ 310 Đường Nghi Tân, Hà Nội (ĐT: 04-7160544); **Nguyễn Tấn Nghĩa**, 19/9 Lạc Long Quân, P.9, Q. Tân Bình, Tp.HCM (ĐT: 08-8603432).

14. Phiếu tặng 1 năm tạp chí TGVT-TGG

Lê Quang Thành, 38/5 Nhiêu Tâm, P.5, Q.5, Tp.HCM (ĐT: 08-7551849); **Đỗ Nam Thế**, 153/19/3 Ng. Thị Minh Khai, Q.1, Tp.HCM (ĐT: 08-9255750); **Nguyễn Lâm Duy Khương**, 15/45/14B Hoàng Văn Thụ, Q. Ninh Kiều, Cần Thơ (ĐT: 071-812716); **Nguyễn Hữu Thức**, 144/50/62 Đường Bạch Đằng, P.2, Q. Bình Thạnh, Tp.HCM (ĐT: 08-8981397); **Lê Bá Toàn**, 6-26/32, Nam Thành Công, Hà Nội (ĐT: 04-8355723); **Lê Hoàng Hiếu**, 1028A2 Quang Trung, P. Tân Tiến, Đắk-Lắk (ĐT: 050-860895); **Ngô Hoàng Nam**, 69/3 Hoàng Văn Thụ, Tp. Cần Thơ (ĐT: 071-820790); **Nguyễn Thành Lộc**, 86/8 A1 Cộng Hòa, P.13, Q. Tân Bình, Tp.HCM (ĐT: 08-8100867); **Hà Tấn Hoàng**, 209 Bình Thới, P.10, Q.11, Tp.HCM (ĐT: 08-8588896); **Nguyễn Việt Anh**, 25 ngõ 291, Lạc Long Quân, Hà Nội (ĐT: 098 3438264).

Mời các bạn trúng thưởng vui lòng liên hệ nhận giải tại:

Toà soạn tạp chí TGVT - PC World VN:
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, Tp.HCM
ĐT: 08-9304324 - Fax: 08-9304338
Email: tuyenhv@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội:
Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04-5121819 - Fax: 04-5121822
Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

*Chương trình **"Phiếu thăm dò ý kiến bạn đọc TGVT - PC World Sê-ri A và Thế Giới Game"** được phối hợp thực hiện bởi tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** và các nhà tài trợ: **Cty Intel, Cty TNHH An Phát, Cty Viễn Sơn, Cty Genius**.*

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

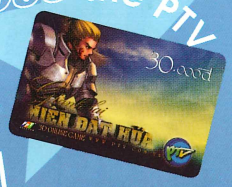
OXY
acne solutions

Chi tiết xem tại
www.ptv.com.vn

TP.HCM: 68 Võ Văn Tần - P.6 - Q.3
Tel: (08) 299 1 299

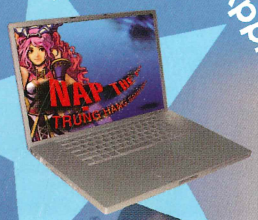
Hà Nội: 48 Vạn Bảo - Kim Mã - Ba Đình
Tel: (04) 299 1 299

2000 thẻ PTV



1500 sản phẩm OXY

còn 4 Laptop Apple



1800 thẻ Vietcombank

VẪN CÒN
1 XE MÁY NỮA
ĐANG CHỜ BẠN

Giải thưởng được tài trợ bởi
nhãn hàng OXY của Rohto Mentholatum

NẠP THẺ PTV

TRÚNG HÀNG SÀNH ĐIỆU

PTV 3D ONLINE GAME

Chương trình bắt đầu từ ngày 28/03/2006

FPT TELECOM

www.ptv.com.vn

Tài trợ chính: OXY acne solutions Vietcombank

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Chương trình khuyến mãi: M603i - M615i

Máy tính FPT Elead **M615i** được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel® Pentium® 4 Processor.

M615i (P/N: 0101-427A): **6.799.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Pentium® 4 Processor 511 (1MB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board**: Chipset Intel® 915. **Memory**: 256MB DDR400. **Hard drive:** 80GB ATA100, 7200rpm. **Floppy disk:** 1,44MB. **CDROM:** 52X. **Audio:** Integrated Sound 3D (6-channel). **Graphics:** Integrated VGA Intel® Graphics. **Network:** Integrated 10/100/1000 Base TX. **Case:** Elead ATX tower 38 °C. **Monitor:** 15" CRT Elead 3D Graphic. **Keyboard/ Mouse:** ELEAD PS/2.

M603i (P/N: 0101-426A): **5.599.000 VNĐ.** (Đã bao gồm VAT.)

Processor: Intel® Celeron® Processor 336 (256KB Cache, 2.8GHz, Bus 533MHz). **Main board:** Chipset Intel® 910. **Memory**: 128MB DDR400.

Cấu hình máy M615i và M603i khác nhau ở **Processor, Main board** và **Memory** (các phần còn lại giống nhau)

1 = 1 + 1 + 1

Mua máy tính FPT Elead M603i hoặc M615i — bạn có các cơ may trúng thưởng — có cơ hội sở hữu thêm 01 bộ máy tính FPT Elead * — được hưởng chế độ bảo hành 1 giờ **

1 giải nhất
Xe máy YAMAHA Nouvo vành đúc

2 giải nhì
Tivi Sony WEGA 29"

3 giải ba
ĐTDĐ Nokia 7360

25 giải KK
USB Kingston 256 MB

Từ ngày 25-3 đến 25-6-2006, tất cả các khách hàng mua máy tính FPT Elead **M603i** hoặc **M615i** qua các đại lý chính thức đều được nhận 1 thẻ cào trúng thưởng với rất nhiều giải thưởng có giá trị. Thể lệ tham dự xem chi tiết trong thẻ cào.

Đường dây nóng kinh doanh: 08. 901 1236
Đường dây nóng Bảo Hành: 08. 611 5445

Mọi chi tiết, thắc mắc, xin quí khách hàng vui lòng liên hệ
FPT Elead HN: 04 7260 666 (Ext: 671) FPT Elead HCM: 08 9330 999 (Ext: 353) www.elead.com.vn

Đà Nẵng: Chi Nhánh công ty FPT78 Trần Phú - Hải Châu Ngày 24 - 25/4. **Quy Nhơn:** Cty TNHH THVT Thanh Trực P.T.T183 Phan Bội Châu - Tp. Quy Nhơn Ngày 26 - 27/4. **Phú Yên**: Công ty Thanh Cường 38 Trần Phú, Tuy Hoà, Phú Yên Ngày Ngày 28 - 29/04. **Nha Trang**: Công ty NT 20A Nguyễn Thiện Thuật, Ngày 02 - 03/05. **Bến Tre**: Cty CNKT TH Trung Huy144B KP.5 F. Phú Khương - Q.lộ 60 Ngày 04 - 05/05. **Cần Thơ**: Cty CTC13 Ngô Quyền - Ninh Kiều, Ngày 06 - 07/5. **Kiên Giang**: Nam Phương 34 Lê Lợi - Rạch Giá - Kiên Giang, Ngày 08 - 09/5. **An Giang**: CH VT Công Nghiệp TBVP An Giang103 Nguyễn Huệ, Ngày 10 - 11/05.

**Khách hàng có cơ hội sở hữu 01 bộ máy tính FPT Elead M603i, bằng cách gửi Phiếu thăm dò ý kiến Khách hàng về VP FPT Elead. Thể lệ chi tiết xem trên phiếu. ** Chế độ bảo hành 1 giờ chỉ cam kết thực hiện tại Trung tâm bảo hành Hà Nội, TP Hồ Chí Minh và Đà Nẵng.*

DANH SÁCH ĐẠI LÝ KHU VỰC PHÍA NAM:

TPHCM: Show Room 41 Sương Nguyệt Ánh. Q1. 9255520. *Thiên An Phú 08.9257175 * Hợp Nhất 08.9252367 *Đồng Phú 08.8373659 * TTC 08.9256175 * Ngọc Digicom 08.9290990 * MTC 08.8589524 * Nguyễn Trần Tin 08.9895919 * Bửu Minh Duy 08.9253894 * Insoft 08.8226425 * Lạc Việt 08.8423333 * Lâm Long 08.8862576 * KNC 08.970 7411 * Trọng Nhân 08.9633160 * VPIT 08.9172267 * Đại Tường Phát 08.2936586 * Đỉnh Thiên 08.8622354 * Huỳnh Tú 08.9256721 * Tân Tiến 08.7650126 * Phi Long 08.8304540 * Hoa Nam Việt 08.7307754 * Tiến Đạt 08.8344580 * Nhất Vinh Phương Nam 08.2935803. **Quảng Nam:** Quốc Tế Martin 0510.830888 * Vũ Long 0510.859036. **Quảng Ngãi:** MHQ 055.71027 * AIG 0903139126 * Khánh Linh 055. 818778. **Đà Nẵng:** Đà Nẵng IDE 0511.825836 * Hân Thịnh 0511.652378 * Nước Việt 0511.690680 * Đà Nẵng Computer 0511.820771 * Phương Tùng 0511.656020. **Quy Nhơn:** Thanh Trực P.T.T 056.823357 * Bảo Châu 056.828199. **Phú Yên:** Thanh Cường 057.823145. **Nha Trang:** CNTT NT 058.515989 * Vũ Gia 058.826200. **NinhThuận:** Sách&TB TrườngHọc NinhThuận 068.831363 * Kim Long 068.835587 * Máy Văn Phòng Ninh Thuận 068.823788. **Bình Thuận:** Sách & Thiết Bị BìnhThuận 062.814409 * Dũng Sĩ 062.828789 * Phúc Thi 062.824611. Phúc Thành 062.830491.**Đà Lạt:** Vĩnh Thái 063.837777. **DakLak:** Tây Nguyên 050.855199 * Minh Đức 050.871606. **DakNông:** Phương Nam 050.815172. **Komtum:** Kim Thịnh 060.862111 * Vĩnh Tín 060.863351 * Xuân Hải 060.910055. **Gia Lai:** Đức Hưng 059.830789 * Vĩnh Tín 059.823432 * ALPHA 059.873873. **Biên Hòa:** IDATA 061.842244 * Đông Nam 061.821111. **Bình Dương:** Long Hoa 0650.840707 * Đại Phú 0650.835667 * Đôi Mắt 0650.859722. **Bình Phước:** Hoàn Mỹ 0651.879622 * Quang Minh 0651.885474. **Vũng Tàu:** Nga Anh 064.854149 * Nam Dương 064.812282 * Trường An 064.540424 * Lê Mai 064.541451 * Khách Đế 064.571684. **Tây Ninh:** Tây Ninh 066.815204. **Long An:** Anh Việt 072.835378. **Tiền Giang:** Incom 073. 883969. **Vĩnh Long:** MeKong I 070.820778. **Bến Tre:** Trung Huy 075.817297. **Đồng Tháp:** Nhật Minh 067.853107. **An Giang:** Công nghiệp TBVP An Giang 076.841096 * An Giang 076.859958 * Phúc Kha 076. 954799. **Sóc Trăng:** Gia Hòa 079.824067. **Trà Vinh:** Trà Vinh 074.856972 * TBVP E&C 074.858667 * TVC 074. 862185. **Cần Thơ:** CTC 071. 821965 * Mekong 071.835511*Bạc Liêu: Tân Việt Văn 0781.848057 * Yến Nhi 0781.827073. **Cà Mau:** Minh Khôi 0780.822200. **Kiên Giang:** Nam Phương 077.869326 * Kiên Giang 077.862125 * Như Ý 077.861095. **HậuGiang:** Nam Phương 071.870950.

1. Hồ Chí Minh
Trung tâm bảo hành máy tính FPTELEAD
Ad: 57 Trần Quốc Thảo - P.7 - Q.3 - Tp.HCM
Tel: 08.9330080 Fax: 08.9330075

3. Đà Nẵng
Chi nhánh công ty FPT
Ad: 178 Trần Phú - Hải Châu - Đà Nẵng
Tel: 0511.562666 Fax: 0511.562666

2. Hà Nội
Trung tâm bảo hành FPT
Ad: 1A Yết Kiêu - Hà Nội.
Tel: 04. 9421792 Fax: 04.9424866

intel Pentium® 4 inside™

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Enter the New Era of PC Gaming

NVIDIA GeForce 7900GTX GV-NX79X512DB-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7900GTX GPU
- Support NVIDIA SLI Technology
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Hot Game: Serious Sam2 bundled

NVIDIA GeForce 7600GT GV-NX76T256D-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7600GT GPU
- Support NVIDIA SLI Technology
- Supports PCI Express and 12 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Unique Silent-Pipe II design
- Hot Game: Serious Sam 2 bundled

NVIDIA GeForce 7300GS GV-NX73G128D-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7300GS VPU
- Supports PCI Express and 4 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 128MB GDDR2 memory , Supporting up to 512MB by TurboCache™
- Features DVI-I / D-sub / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed.
- Unique "Screen-Cooling" thermal design

Screen Cooling

COMPUTEX TAIPEI
June 6~10, 2006
Hall 2 / F180

Nhà phân phối :

MicroStar

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

TP HCM :

Nguyễn Hoàng	9203404
Vi tính Phong Vũ	9330186
Thành Nhân	9250259
Sáng Tạo	9255406
Hợp Nhất	9252367
Nova	9253863
Compro	9250448
Phương Thịnh	8207224
Quốc Tiến	8305915
Hoàn Long	9250898

Huế :

Điện Tử Huế	054 846146

Đà Nẵng :

Vitico	0511 871838
Phi Long	0511 816000
GCC Đà Nẵng	0511 653060
Nước Việt	0511 690680

Quảng Ngãi :

MHQ	055 825894

Tiền Giang :

Westcom	073 885885

Qui Nhơn :

Vi tính Qui Nhơn	056 822803
Bảo Châu	056 828199

Nha Trang :

Tín Hưng	058 825081
Tin Học Nha Trang	058 810822
Sao Kim Nha Trang	058 510885

Cần Thơ :

TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875

DakLak:

Toshiba	050 857585
Thiên Hòa	050 812970

Kontum:

Xuân Hải	060 910055

Đà Lạt:

Phương Nguyên	063 823224

GIGABYTE™
TECHNOLOGY